

GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

www.game-exe.ru

ДЕКАБРЬ 2001

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ. стр. 103

КОНКУРС SERIOUS SAM НА ЛУЧШУЮ КАРТУ стр. 108

Демиурги

стр. 24-33

ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.

4 601357 000055


LG
Digitally yours
ЖИТЕЛИ СЕТИ,
СМАХНИТЕ СЛЕЗЫ УСТАЛОСТИ С ГЛАЗ !
ЗАСТРАХУЙТЕ ВАШЕ ЗРЕНИЕ !
Вы много работаете
за компьютером ?
Ваши глаза быстро устают ?
Мониторы LG FLATRON.
Плоский экран.
Страховой полис для ваших глаз!
Товар сертифицирован
В отличие от обычных мониторов
с плоским экраном модель LG FLATRON
имеет три плоские поверхности:
• Плоская поверхность экрана
• Внутренняя плоская поверхность трубки
• Плоская поверхность изображения
Вот преимущества,
которыми обладает этот монитор:
• Не утомляются глаза
• Нет искажений
• Нет стабилизирующих нитей.
Если Вы хотите наслаждаться поистине живой картинкой -
остановите свой выбор на LG FLATRON.
FLATRON® 795FT Plus
Тип трубки - Flatron, диагональ: 17"
Видимая область: 16.01" Шаг: 0.24мм
Фокус: двойной динамический
Покрытие: W-ARAS
Размер изображения: 325x244мм
Максимальное разрешение: 1600x1200 / 75Гц
Частота горизонтальной развертки: 30 - 96КГц
Частота вертикальной развертки: 50 - 160Гц
Размер (ШxГxВ): 518x570x560мм, вес: 21кг
17" монитор FLATRON® 775FT
17" монитор FLATRON® 774FT
17" монитор FLATRON® 776FM
19" монитор FLATRON® 915FT Plus
Москва: DinaVictoria (095) 252 2030
Технотрейд (095) 291 2686, Р и К (095) 230 6350, Фалькон (095) 150 8320, DVM Group (095) 777 1044, Деникин (095) 787 4999, MD Group (095) 234 3263, Формоза (095) 234 2164, Техносила (095) 777 8777, М.Видео (095) 777 7775, Мир (095) 152 4001, Эльдорадо (095) 976 5160, Валга (095) 125 6001, JIB Group (095) 917 0503. С-Петербург: Евклид (812) 321 6300, Находка: Эпси (266) 4 65 73
Информационная служба LG 742 7777 http://www.lg.ru
FLATRON®
freedom of mind

ДЕТИ РАДИАЦИИ

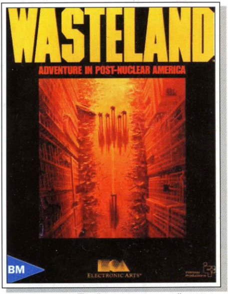
Как известно, на протяжении всей своей скверной истории человечество живо интересовалось разгадкой невероятно занимательного вопроса: есть ли жизнь на Марсе? И лишь совсем недавно, каких-то полвека назад, в связи с изобретением атомной бомбы, в умах планетонаселения созрел второй, не менее актуальный вопрос: сохранится ли жизнь на Земле? И в какой именно форме она будет существовать? Философский подход, вы не находите?

Признайтесь, вам нравится Fallout (который не Tactics)? То есть нет, вы безумно обожаете Fallout и регулярно отмечаетесь на официальном форуме Black Isle Studios? А хотите знать, откуда у Fallout растут уши? Так вот, эти сакральные уши растут из умной и талантливой головы Брайана Фарго (Brian Fargo). Более того, из этой же самой головы произрастает нечто совершенно уникальное и древнее — Wasteland, хроника постядерного будущего. Игра-предостережение, одна из множества картин нашей с вами безрадостной перспективы. Не самая мрачная, впрочем.

Судите сами — за окном без пяти минут ядерная зима. Злосчастный голубой шарик, испещренный радиационными ожогами, заметно выцвел и ныне представляет собой планету-пустыню с разбросанными там и сям оазисами. Третью мировую войну развязали отнюдь не оголтелые исламисты и даже не СССР (и не говорите, сам поражаюсь). Более того, косвенно в столь страшной трагедии виноваты США. Сбой в работе орбитальной военной станции, расшалившиеся генеральские нервы — и в итоге были нажаты все найденные красные кнопки. Третья мировая грянула в 1998 году и продилась несколько часов.

Неуютно? А ведь Фарго вовсе не пессимист — он оставил человечеству шанс на выживание. Поскольку самые многочисленные стаи крылатых ракет и стратегических бомбардировщиков направлялись на уничтожение густонаселенных областей, осколки человечества, проживающие на отшибе цивилизации (например, в пустынях — нет, не фримены), уцелели. Тут к месту заметить, что американские пустыни — точь-в-точь Луна до визита американских астронавтов. Сколько-нибудь разумная жизнь там начисто отсутствует, сплошь обитатели тюрем строгого режима и мормонских общин. Ну, вы уже представили себе, с какой компанией предстоит общаться? Чем не повод для кручения пальцем у виска?

Впрочем, в данном случае все намного лучше, отставить палец. Приснопамятная американская политкорректность сделала свое дело — руководить сворой серийных убийц, священников и сектантов не дадут. На наше с вами счастье, в момент апокалипсиса среди совершеннейшей песчаной глухомани оказалась группа инженеров и строителей — ребята возводили новый тюремный комплекс. Впоследствии здесь образовалась база Пустынных Рейнджеров, самозваных хранителей законности и порядка. Вот именно они и станут нашими длинными и загребущими руками в радиоактивном послеядерном мире. Пустынные Рейнджеры — правда, знакомо звучит? Ну же, шевелите извилинами! Вспоминайте Fallout — во второй части Chosen One запросто мог стать членом этой организации и получить отличительный нагрудный знак.



О ПОЛЬЗЕ

Вижу, из зала поступают записки с вопросами. Народ интересуется, чем, собственно, Wasteland так хороша и по какому такому праву забралась на эти сакральные страницы. Объясняю.

Чем ценен РПГ-жанр? Верно, товарищ в третьем ряду, возможностью отыгрывать роль какого-нибудь персонажа, испытывая при этом минимум давления со стороны игровой системы.

Это есть.

Путей достижения главной задачи сего постапокалиптического крестового похода предостаточно. Точное их количество вам никто, конечно же, назвать не сможет, даже если очень того пожелает. Неопределенная и очень относительная фраза "довольно много" вполне подойдет для описания их числа. А достигается такое великолепие с помощью реализации в игре двух простых принципов. Имя им вседозволенность и неограниченность. Обратите внимание: вышеозначенному ноу-хау уже 13 лет, а достойных последователей всего ничего. Кот наплакал. Тому, кто назовет больше десяти представителей, удовлетворяющих вышеописанному идеалу, пожму руку. А теперь, пожалуй, вернемся к нашим героям.

Их в управляемом игроком отряде, по древней жанровой традиции, может быть до шести штукоединиц. Четверых можно создать самостоятельно, еще два места зарезервированы для NPC, среди которых попадаются не только люди, но и роботы. Набор навыков, доступных к изучению и последующему использованию, велик до безобразия. Глаза разбегаются, руки начинают трястись.

WASTELAND

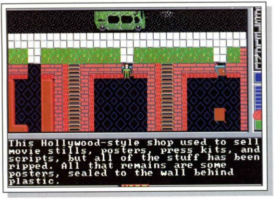
Жанр
Post-nuclear holocaust adventure

Дата выхода
1988 г.

Разработчик
Interplay

Издатель
Electronic Arts

ОС
MS-DOS



Что важнее: lockpicking или safecracking? Или вообще взять навык работы со взрывчаткой? Страшно? А ведь это лишь надводная часть айсберга.

Потому что кроме навыков любой персонаж имеет около двадцати личностных характеристик, и ни одна из них не прикручена для вида — ими можно манипулировать так же, как и навыками. Скажем, для того чтобы обнаружить потайной вход в пещеру, следует поднапрячь свой perception. Не получается — не беда, поскольку от длительного использования характеристики не изнашиваются и никуда не пропадают. Даже наоборот — улучшаются с ростом героя в уровне, который реализован в Wasteland по некоей извращенно-утонченной схеме: вы обязаны регулярно звонить на базу и докладывать старшему командному составу о проделанной работе в мельчайших подробностях. Если начальство после доклада пребывает в радужном настроении, новая нашивка на рукав обеспечена. И, поверьте мне, лишней она не будет — в звании рядового продвинуться в направлении хеппи-энда намного сложней. Окружающий люд, будь то мутировавшие детишки из местного пионерлагеря или дородный проповедник из Церкви Грибного Облака, встречает ваш отряд по одежке: чем больше нашивок, тем сильнее уважают. И торговцы ведут себя приветливо, счастливо улыбаются и вываливают на прилавок самые убойные "стволы". Подхалимы. В какой-то момент вам даже предложат примерить Power Armor — тот самый, легендарный, желанный и никогда не выходивший из моды. Мечта поэта, обожающего пробивать путь к победе с помощью кувалдометра.

ТЮК! (ПОЧТИ ПО ХАРМСУ)

Еще раз перечитав подзаголовок, вы поймете, какой тип времяпрепровождения по праву считается самым распространенным занятием в Wasteland. Отчего-то разработчики решили, что многочисленные потасовки с радиоактивными сусликами и крысами способны развеселить играющее население. Стоит ли говорить, что они переборщили. Шагу ступить нельзя — обязательно нарвешься на агрессивного светящегося грызуна. Вообще-то, за такие проделки полагается чуть-чуть расстреливать и немножко вешать. Хотите верьте, хотите нет, но утомляет дико — особенно поначалу, когда команда состоит из недорослей, неспособных в упор застрелить крысу из пистолета. А мелких стычек здесь предостаточно. Однако, не все так плохо под луной: сражения происходят практически за закрытыми дверями и почти без участия со стороны игрока. То есть какая-либо анимация отсутствует в принципе, по экрану бегут разнообразные сообщения, а мы лишь выбираем, кому и каким именно предметом сделать больно в следующем раунде. Если выбирать не из кого — смело выкручиваем скорость боя на максимум и считаем до пяти. Дальше оно само. Смотреть необязательно и даже вредно для здоровья — буквы мелькают с бешеной скоростью и попросту не успевают складываться в слова.

Арсенал в Wasteland вполне солидный, но не слишком разнообразный. Винтовки, пистолеты, кувалды и многое другое — все то, что было в свободной продаже на момент Третьей мировой. К сожалению, оружие массового поражения в магазины не завезли — весьма непростительное упущение. Очень, знаете, не хватает какой-нибудь многосильной базуки или огнемета. Да завалящей гранаты даже хватило бы — закинул в пещеру с тварями, отсиделся за углом, а потом спокойно совершил сбор трофеев. Нет же — на любого, пусть самого невзрачного, врага придется потратить времени не меньше, а то и больше, чем на какого-нибудь авторитетного супостата. Добро пожаловать в мир случайных чисел, друзья.

ПАРАЛЛЕЛИ

Отрадно, что Wasteland — игра многогранная и на пальбе по мишеням не зацикленная. В наличии имеются разнообразнейшие основные и побочные задания, позволяющие подопечной команде набраться ума-разума и денег-дребеденег. Все ж таки адвенчура, не морталкомбат. А некоторые решения так и вовсе смущают своей неожиданностью, заставляя поминать почем зря Maniac Mansion. Вот скажите, почему персонаж, у которого за щекой гремит пригоршня леденцов, запросто может разгуливать там, где его лишенный (видимо, за плохое поведение) конфет товарищ давно уж сложил кости?

Общение с окружающими персонажами реализовано самым что ни на есть классическим образом: они говорят, мы допрашиваем. Точнее, задаем интересующую нас тему, внимательно отлавливая в речи собеседника ключевые слова и затем вводя их в командную строку. Этот прием, как вы помните, был реализован и в Fallout, но практически не использовался. Не прижился. А потому в следующей серии почернел и отвалился напрочь.

Тут уместно обратить ваше внимание на некоторую одинаковость Fallout и Wasteland. То есть понятно, что если одна является идейным предком другой, то общие черты в обеих играх должны с легкостью отслеживаться и обнаруживаться. Скажем, однажды ваш отряд получит возможность совершить ознакомительную экскурсию по одному из легендарных убежищ — это еще куда ни шло, но объясните мне, почему вторым доступным к выполнению квестом в Wasteland является игра в сантехника — починка водяного фильтра? То есть, наоборот, по каким причинам в Fallout нас принуждают заниматься все тем же неблагодарным делом — поиском запчастей для водоочистных сооружений? У разработчиков совершенно отсутствует фантазия или имел место быть приступ амнезии? Можно, конечно, предположить некоторый заговор. Вроде как все это неспроста, никоим образом не случайно и является верным способом затронуть нежные струны в чуткой душе престарелого игропоклонника. Если да, то, не скрою, им удалось, и неоднократно. То андроида, найденного на заброшенной фабрике, позволят отреставрировать, а то Red Ryder'а покажут. Того самого, чей призрак неоднократно являлся поклонникам серии Fallout. В Wasteland он вполне реален и весьма свиреп — наверное, потому что работает охранником в упоминавшемся выше пионерлагере для мутировавших подростков.

Сами видите — дежа-вю крупным оптом. Ваш разошедшийся рассказчик не может прервать череду своих воспоминаний и ведет себя как глухарь на току. Нарушает то есть регламент самым безответственным образом. Но это, несомненно, из лучших побуждений — вдруг кто-нибудь захочет окунуться в атмосферу постядерного будущего?

Александр Металлургический.

ОЧЕНЬ МОЩНОЕ ОРУЖИЕ — ТОПОР!

Здравствуйте, все-все-все и дедушка ПэЖэ в особенности!

Это снова стихоплет Лара Нот Крофт (см. #7'01, стр.3! — **Ред.**) с новыми, так сказать, стихами.

Но сначала спасибо вам за то, что открыли мне глаза на причину моей Q-ностальгии. Он, родимый, пятилетие свое, оказывается, справлял! Но при чем здесь я? Компьютера у меня нет уже три года, столько же не играла. Но журнал ваш читаю все равно (надо же знать, что в мире игровом происходит).

Долго медитировала я на скриншоты, бормоча мантры вроде "а первый лучше всех" (вариант: "краше всех"), кусая с тоски локти и ногти. Но хватит нюней! Когда-нибудь машина появится (лет через пятьдесят, гм?), и наигра-а-аюсь.

К делу! Завела я наконец ящик почтовый, пора письма писать. Вам шлю продолжение Q-ностальгии в стихах (когда прочитала свои частушки, не знала, закопать ли журнал в песок, как кошка, или прыгать с ним по ветвям, как безумная макака. Примат победил).

Вот "Квейк"-ассорти:

Голодные пираньи,
Учуяв нас заранее,
Завидев в нас питание,
Подняли страшный шум.
Зубастые пираньи,
Имейте пониманье,
Мы в воду всей компанией
Не лезем наобум!
(Ча-ча-ча!)

Ты лихо не буди, покуда тихо
Во тьме таится Vore-паучиха.
Она всегда обидчика запомнит
И геймером свой рацион пополнит.

Далее идут "Квейк"-лимерики, но предупреждаю: это полный бред.

Что так фокусник-огр огорчается?
Снова Vore собрать он пытается.
Пополам распилил,
Как обратно — забыл:
Вновь и вновь Лара Крофт получается!

Хоть язык изучала заранее,
С огром я не найду понимания —
Он рычал что есть сил,
В грудь себя колотил —
Может, с острова он Обезьяньего?

Раз на боли в ногах Shambler сетовал,
Огр диету ему посоветовал:
Мол, в теченье трех лет
На обед — ортопед.
Shambler строго диете последовал.

Велики Квейк-салона дерзанья:
Shambler — босс когтевого дизайна,
Scrag научит худеть,
Knight — мечами вертеть,
Vore курсы проводит вязанья.



Следующее стихотворение — по рассказу брата о том, что Shambler'а можно завалить одним топором.

Эй, смотрите, что за геймер? Вот пижон!
Сразу видно — парень лезет на рожон:
Рубит Shambler'а, как елку, топором!
Для него это не кончится добром!
То подскочит, то отпрыгнет он на шаг.
Что же Shambler растерялся как дурак?
Вероятно, размышляет он о том,
То ли молнией убить, то ли когтем.
То ручищи поднимает на версту,
То когтями резко цапнет пустоту.
Я-то знаю, у него характер крут,
Не успеешь увернуться — и капут!
Вот сейчас когтем почти его достал —
Видно, парень топором махать устал.
Монстру тоже не хватает больше сил —
Гляньте, Shambler'а тот парень завалил!
И на вражине он пляшет гопака,
Благо Shambler'а спинища широка.
Очень мощное оружие — топор!
Извини, что сомневался до сих пор.

Помнится, один вогон из HHGG говорил: "Я пишу стихи, чтобы дать волю своей черствости". Моя разгулялась не на шутку. Недавно меня на WarCraft потянуло. Но это в следующий раз. Засиделась я в клубе. Домой пора.

Люблю и уважаю вас и журнал. Да процветает ваше искусство владения шотганом!

Lara Not Croft (laranotcroft@mail.ru).

В полигоне мы застряли —
Не комичный номер ли?
Монстры это увидали
И... от смеха померли!

Рыком страшащие, круты фигурами,
Огры бодры,
Грозно прокатят под бурыми шкурами
Мышцы-бугры.
Грохот гранаты — знать, огры-приверженцы
Грубой игры.
Против их братии геймер продержится
Лишь до поры.

Все от Death Knight'а в испуге бегут:
Веером пальцы (в натуре!), он крут!
Он без базара метнет огоньки
Чисто конкретно лишь взмахом руки.

Нет, Fiend не станет вам овец пасти,
Не служит он кому-нибудь в угоду.
Отважится не каждый завести
Подобную рогатую породу.

Вот Shambler-громада: под три метра рост,
Фигура могуча и мышцы крепки.
Он может когтем дотянуться до звезд
И молнии мечет, сводя кулаки.



Геймер бомбой пираний глушил,
К нему Grunt'ов патруль поспешил:
"Штраф плати, браконьер!
Сто health points, например!" —
И здоровья беднягу лишил.

В лаве демон багровый купался,
По бассейну кружил в темпе вальса,
Но пустил злой игрок
Электрический ток,
Чтобы демон в него не плескался.

Чтоб созвать королевскую рать,
Надо долго и громко орать:
"Разнесло на куски
Друга-зомби с тоски!
Помогите обратно собрать!"

В Quake из Need for Speed два полисмена
По культурному едут обмену —
В Need for Speed лихачей
Shambler гонит взашей
И машины колотит о стены.

ОТ РЕДАКЦИИ: Кстати, о стихах. Вы думаете, мы зря весь год публиковали по одной стихотворной строчке на второй странице содержания (немедленно см. на верх вышеупомянутой стр. во всех (кроме первого) УЧУ-выпусках'01!)? Правильно, не зря.

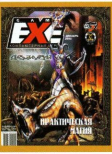
Назвавшему всех поименно поэтов, приложивших руку к сим гениальным творениям, — наш почет, бесконечное уважение, роскошный обед в "Макдональдсе" в компании со Скаром, Олег Михалычем, Андреем Омом и, конечно же, ББ, книжка "КИ: как это делается" (с ББовым автографом) и УЧУ-подписка на весь-весь 2002 год!

Ну а тому, кто в поэзии ни в зуб ногой, а значит — сумеет назвать не всех пиитов, а, скажем, их добрую половину (уточняем: не меньше шести фамилий), — не меньший почет и уважение, но всего лишь годовая подписка без всякого обеда!

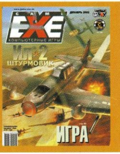
Пишите на post@game-exe.ru!

Содержание Game.EXE #12'01

ОБЛОЖКА ДЛЯ ДОРЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ УДОСУЖИЛИСЬ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ



ОБЛОЖКА ДЛЯ НАШИХ ДРАГОЦЕННЫХ ПОДПИСЧИКОВ



СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ

В ЭФИРЕ, ИЛИ ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Отрывки из черт знает чего

Сказать, что это, как и откуда к нам попало, не представляется возможным! Если хотите, считайте это расшифровкой тайно просмотренных личных дневников. Хотя это и не так.

СТР. 24



КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КОНКУРСА ПРЕДОСТАВЛЕН ТОРГОВОЙ МАРКОЙ GENIUS

Genius iRU www.genius.ru



Компьютер GENIUS 845
Intel P4 1,7 ГГц, 256 Мб, HDD 40 Гб, GeForce3 64 Мб, DVD-ROM, Sound Maker Live 5.1, монитор Genius 17", колонки Genius SW-5.1 Surround, модем Genius 56K

СТР.108

КОНКУРС КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

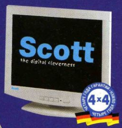
НАСТАВЛЕНИЕ 4: ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Успокойте меня, скажите, что ваши уровни окрепли, прочно встали на ноги и передвигаются без посторонней помощи, на них приятно смотреть и играть, ведь правда?

СТР.109

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

МОНИТОР SCOTT TFT 15" BUSINESS



Приз предоставлен московским представительством компании Scott Display
Интернет: www.scott.ru

Приз предоставлен фирмой "Сонар-Сервис"
Тел.: 737-4899, 231-4924



КОМПЛЕКТ ACT LABS FORCE RS И RS SHIFTER

СТР. 103

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #12'01

Игры
"Демиурги"
Rally Trophy
Empire Earth
Ballistics
Deadly Dozen
Moorhuhn 3 DL
FIFA Football 2002

Shareware-игры
Dimah Game
KChess Elite 3.6.0.3
Shark's Eleven
Shark's Yacht 2.0
SmartSokoban v0.95r

Утилиты
Windows Commander 4.54
UltraPlayer Media Player v2.112
Sonique v1.95
TextViewer 2.2
Punto Switcher 1.21
Shark's Memory 1.1
Internet Explorer 6 (for Windows ME)

Патчи
Venom. Codename: Outbreak v.1.2
Serious Sam: The First Encounter v1.04

Драйверы
Драйверы nvidia под Windows 95/98/ME
Драйверы nvidia под Windows NT
Драйверы nvidia под Windows XP
Драйверы для карт ATI на базе RADEON под Windows XP
Драйверы Sound Blaster Audigy под Windows 2000/XP
Драйверы Sound Blaster Live! под Windows 2000/XP
Драйверы Sound Blaster Live! 5.1 под Windows 2000/XP
Драйверы VIA 4in1

Музыка
Саундтрек к игре
The Longest Journey (часть II)

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 12 (77), декабрь 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazi

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Наталья Куприна (nkuprina@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 41000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

Я — ДРАКОН

КРЫЛЬЯ, НОГИ... НО ГЛАВНОЕ — ХВОСТ!

THE I OF THE DRAGON

Жанр
Action/RPG

Дата выхода
Начало 2002 г.

Разработчик
Primal Software
www.primal-soft.com

Издатель
Не объявлен

СУТЬ
Феерический видеоряд (рассветы и закаты, необъятные просторы, щедрые модели и анимация), дракон в главной роли, полное отсутствие вещей, зато больше полусотни магических заклинаний, масса монстров и города с жителями, которых нужно пестовать, холить и лелеять.

ОСОБЕННОСТИ
Самые заметные — безусловно, терраморфинг и элементы стратегии.

Господин ПЭЖЭ

Сразу скажу: об этой игре никто ничего не знает. Вообще. Ее делали в полной тайне, не отвлекаясь на саморекламу, причем уже почти доделали — прежде чем показать. И телефонный звонок, пригласивший меня на смотрины, был первым и пока единственным, как в России, так и за рубежом. Приехав в современного вида офис, затаившийся за деревьями на улице Сурикова, я бросил первый взгляд на монитор — и забыл обо всем. Там величаво помахивал крыльями и выгибал шею ОН.



Наталья Тазбаш.

Команда Primal Software.

ДРАКОНОЛОГИЯ В КАРТИНКАХ

Когда мне впервые сказали, что отныне я дракон, потребовалось немало времени, чтобы полностью осознать это. Привыкнув быть магом, варваром, лучницей и прочими двуногими без перьев, я все время так и норовил взять в руку палку потяжелее. В конце концов, ведь именно тогда, когда первая обезьяна подняла эту самую палку, все остальные начали трудиться. А здесь... Здесь все началось с плавного полета над бескрайней горной ложбиной, заросшей деревьями до самого горизонта. Размеренно машут крылья, свободно свисает длинный чешуйчатый хвост, когтистые лапы так и норовят сомкнуться у кого-нибудь на глотке...

Вячеслав ПИСЬМЕННЫЙ (далее **В.П.**), идеолог и руководитель: "Про драконов можно говорить часами. Мало того что драконы приносят удачу, дракон — это не просто миф, это мощный архетип. То бишь не просто ценный мех, но еще и тысячелетиями "раскручиваемый" персонаж. Невероятно, почему при этом никто до сих пор не догадался до идеи компьютерной ролевой игры, главный герой которой — дракон... Да, был Drakan, но тот дракон все-таки исполнял скорее обязанности средства передвижения. Тогда как у нас — самая что ни на есть настоящая, абсолютно огнедышащая зверюга. Не какой-нибудь слабосильный маг, худосочный эльф или тупой варвар, а реальный такой "парень" — крылатая машина смерти. Живое воплощение силы, могущества, власти и, в то же время, мудрости".



Наталья Тазбаш.

Вячеслав Письменный, самый главный.

Надо, впрочем, оговориться: драконы бывают разные. В персидских и западных мифах эти гигантские крылатые рептилии активно машут гигантскими крыльями, пышут огнем, обожа-

ют прилететь и выжечь дотла деревню-другую, зато сравнительно легко покупаются на подачки в виде девственниц. Средневековые рыцари считали своим долгом и величайшим достижением прикончить дракона покрупнее (легенды о короле Артуре все помнят? а о святом Георгии, он же победоносец, слышали? в славянских притчах, правда, драконы измельчали до змеев, но это локальная аберрация). Библия, между прочим, тоже не без драконов: ее гигантский красный дракон Апокалипсиса прочно связал в народных верованиях драконов как вид и лично Сатану.

Но, несмотря на заметное совпадение внешнего вида (и цвет весьма бронзо-красноватый, и крылья немалые), оказалось, что меня превратили в типичного китайского дракона. Доброго, мудрого, набитого под завязку магией покровителя плодородия и процветания. Вообще говоря, азиатские драконы, обладающие всеми этими очаровательными качествами, должны быть больше похожи на змей, а летать обязаны не с помощью рудиментарных крылышек, а токмо посредством своей магии, но, в конце концов, мы не в Китае. Ну а крылья — это всегда стильно.

САМОЦЕНЗУРА

Но не будем отвлекаться. Я лечу над землей, считаю деревья и в очередной раз сбиваюсь со счета, вдыхаю чистый воздух, и только бурчание в животе выводит меня из нирваны. Бурчит по двум причинам: банальный голод и накопившееся внутри пламя. С первым просто. Вон пасется что-то зеленое и противное. Не очень вкусно, зато калорийно.

В.П.: "Кайф от охоты на убегающую дичь простыми словами не передать. Ведь дракону нужно чем-то питаться. И он может, когда голоден, беспощадно схватить кого-нибудь и очень больно его съесть..."

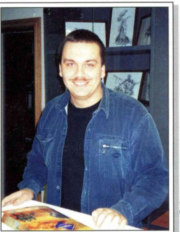
О-о, простыми и не надо. Надо сложными. Крутое пике, удар лапами — и вот уже зверушка бессильно бьется в когтях, понимая, что от НЕГО не отвертеться. Сладострастное удовлетворение читается в моих глазах и наклоне шеи, в том, как нежно, словно сосуд с древним вином, я поднимаю бьющуюся тушку повыше и вгрызаюсь в нее, стараясь перекусить яремную вену (и где она только находится у этой зеленой дряни...), чтобы не упустить ни капли жизненных сил.

В.П.: "Это уже результат самоцензуры: в первой версии "обед" был еще реалистичнее, во все стороны летели правдоподобные ошметки МЯСА, уборщице, случайно увидевшей это, сделалось плохо; но нам это еще и продать нужно, а кто ж такое купит в наши дни..."

Сейчас ошметки не летят, только брызги КРОВИЩИ, а труп политкорректно исчезает в пасти целиком. Да и вообще: еда не главное на свете занятие. Передо мной стоят задачи эпического масштаба, и горы трупов, которые предстоит организовать по дороге, не вместятся даже в мой необъятный желудок.

Поэтому на следующей зеленой каракатице я решаю потренироваться в искусстве барбекю. Как и положено дракону, наличо огненное дыхание (Fire Breath), работающее вблизи, и атака для дальних расстояний — плевок огненным сгустком (Fire Blast). Зверь очень правдоподобно чернеет, дергается и умирает. Отлетающие от него циферки здоровья плавно меняют цвет от зеленого до красного, а затем и до черного.

Между тем вокруг ощутимо смеркается. Моя тень теряет четкость и сливается с травой, на небе загораются пять тысяч звезд — предмет особой гордости программистов, а Солнце, во всем блеске заката исчезающее за горизонтом, оставляет за собой луну, желтеющую сквозь многослойные облака (еще один предмет особой гордости), как ей и положено по Пушкину. Великолепных ковров снега, блистающих на солнце, впрочем, мне пока не показали. Хотя наряду с горами, лесами, пустынями и степями планируются и студеные ландшафты.



Наталья Тазбаш.

Дмитрий Жуков, гейм-дизайнер.

Зато "клоками повиснуть на суках дубов" снегу здесь явно несложно: этих самых дубов невероятно много. Да и прочих объектов — камней, зданий etc. Разнообразие на поверхности царит просто неописуемое. Сколько же полигонов одновре-

Горожанам от такого зверя без дракона точно не отбиться, хоть и много их. Кстати, пусть вас не смущают странноватые оттенки — это все отсветы магии.



менно видно на экране? Мне вывели служебную циферку и показали, как она во время особо массовых битв в окрестностях городов плавно подрастает до 30 тысяч, да и в обычное время обитает где-то в районе 15-20.

ЧЕТВЕРОЛАПЫЙ МАГ

Но смотрится еще богаче. Допросы программистов с пристрастием показали, что в каждой подсистеме движка встроены уровни детализации (LOD), так что любой объект (сам ландшафт, все объекты на нем, монстры, короче, все, что есть в игре) плавно и абсолютно незаметно упрощается по мере удаления от игрока. И практически каждая область, где проходит игра (а они бывают до десятка квадратных километров), просматривается, насколько позволяют горы, — весьма и весьма далеко, при этом картинка и не думает тормозить. Об окончательных системных требованиях пока, понятно, говорить рановато, оптимизация еще в процессе, но уже сейчас 700-мегагерцовый процессор с GeForce2 и 128 мегабайтами памяти вполне прилично справляется в режиме 1024x768 (около 20 FPS) и отлично — в 800x600. Программисты мамой клянутся, что все станет еще шустрее, оптимизируется под все известные процессоры и будет радовать глаз заоблачными fps'ами, не снижая качества изображения.

Деревья не выдерживают накала сечи и обугливаются, но монстры не сдаются и идут на прорыв.



Отдельно стоит сказать о терраморфинге. Согласно общей тематике игры, его просто не может не быть. Ведь дракон — зверь волшебный и омерзительно мощный, даже его взрывчатые плевки вполне способны заметно попортить пейзаж, а уж если он разойдется и применит какой-нибудь из 60-70 видов магии (лично я видел десятка полтора-два, но наблюдал и табличку, где все остальные были перечислены и отсортированы по типам и классам), это чревато чуть ли не вселенской катастрофой.

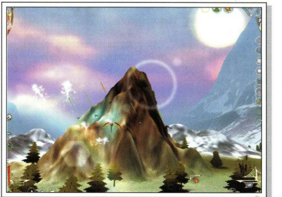
Дмитрий ЖУКОВ (далее **Д.Ж.**), гейм-дизайнер: "Умений много. И, что особенно приятно, в процессе прокачки они позволяют воспитывать поистине разных драконов. Начиная с медленного и неповоротливого, богатого на хиты и врожденные атаки, и заканчивая быстрым, точным, слабым, но с крепкой шкурой, или абсолютным магом от драконов, зато вообще никакевичем по физическому состоянию. Конечно же, всегда есть место и всесторонне развитому индивиду".

Зверь очень правдоподобно чернеет, дергается и умирает. Отлетающие от него циферки здоровья плавно меняют цвет от зеленого до красного, а затем и до черного.

Идеологическая сторона выглядит так: дракон, в отличие от, скажем, волшебницы из Diablo II, не должен мучительно тренировать свои заклинания, выжимая из них последние крохи, они просто появляются с опытом в готовом виде. Зато, дабы баланс не пострадал, перед использованием каждый спелл надо зарядить (а это небыстро и, разумеется, зависит от его мощности). Но уж когда зарядится... Дракон — зверь большой, и его магия тоже весьма и весьма немаленькая.

Д.Ж.: "Вообще, магия дает неограниченные возможности: быстро летать, становиться невидимым, насылать на врагов болезни, а друзей одаривать здоровьем, поднимать мертвых и выжигать живых, вызывать монстров себе и городу на подмогу, организовывать огненный дождь на головы недоброжелателей, порождать горы, телепортироваться... Куча возможностей — больше полусотни спеллов.

А одна из самых достойных внимания вещей в игре — терраморфинг. Причем не только незначительные изменения ландшафта (остающиеся от небольших взрывов воронки), но и такие внушительные явления, как вулканы, извергающие из себя огненные обломки скал, глубокие провалы, каньоны и землетрясения. Все это не только банально вредит врагам, но и действительно перекраивает карту, монстрам придется обходить появившиеся на их пути препятствия, что поможет лучше организовать оборону города".



Этой горы не было еще минуту назад. Зато было много монстров, о чем говорят цветные строчки цифр здоровья, поднимающиеся к небу от их смертных тушек.

Впрочем, о городах — чуть ниже. А пока — о монстрах (какая же action/RPG без монстров!).

Д.Ж.: "Кроме того что их много и они разные, хочется сказать, что многие из них наделены определенными специальными способностями. Например, гигантские плющиеся пауки, как и положено, умеют отравлять жертву ядом. Шаманы Desert-Rider'ов лечат своих соплеменников. Летающие медузы могут по своему желанию становиться невидимыми... Конечно же, у всех есть свои ареалы обитания, но если в соседней области вдруг (не без участия дракона) стало слишком мало жителей, "добрые" соседи поспешат прийти и отстроить свои логовища на новом месте".

Поскольку игра происходит в трех измерениях, летающие монстры не просто ползают в метре над поверхностью, как в Diablo и его клонах, а полноценно парят, где вздумается, нагло игнорируя все попытки закрыть им дорогу терраморфингом. Более того, взрывчатые заклинания, ударяясь о землю, повреж-

дают ползающих рядом, а вот до летающих, увы, не достают — приходится точнее целиться. Да еще и деревья им, гадам, стрелять не мешают (лично меня регулярно заставляли задуматься о вечном именно подлые летуны).

Одно обидно: камера до ужаса свободна, ее можно поворачивать и двигать как угодно, и простейшие соображения прагматизма диктуют необходимость видеть как можно больше. А отсюда вытекает желание отодвинуть камеру повыше, чтобы и дракон казался козявочкой, а уж враги — вообще мухами. И вся их многополигональная красота (заметная на скриншотах) становится почти не видна. Но мне клятвенно обещали, что эту досадную неувязочку поправят и волю прагматизму давать не будут.

ВОЗВРАТ К ИСТОКАМ

В.П.: "Название странное?.. У Стивена Кинга есть одна малоизвестная книжица — не традиционный ужастик, а классическая фэнтези-сказка, которую он написал давным-давно для своей дочери. Так вот, сказка эта называется "The Eye of the Dragon". А у нас игра слов: "The I of the Dragon" — то есть не "Глаз Дракона", а "Я Дракона". Красотища. Название с двойным смыслом, да еще и каждому ясно, о чем игра..."

На самом деле то, о чем игра, — пока секрет. Известно только, что в заставке плетет какие-то козни темная волшебница, а дракон появляется на свет не сам по себе, а с помощью ушедших в подполье добрых магов.

Зато ясно, на что она будет похожа. Управление — почти как в любой action/RPG, с поправкой на трехмерность (простой клик мышью — "лети сюда", клик и перемещение мыши вверх-вниз — "лети сюда и поменяй заодно высоту", причем точка назначения показана специальным "световым столбом").

Для любителей спокойной жизни есть управление игровым временем: его можно замедлить или поставить на паузу, отдать дракону команду и наблюдать в режиме а-ля Matrix, вращая камеру куда угодно, как схлестнутся магические силы.



Некоторые горожане неплохо владеют искусством магии и обожают собирать на поле боя души для пущего процветания родного города.

Как обычно, надо набирать опыт, прокачивать умения (примерно десяток типов, большей частью отвечающих за чисто физические характеристики, — скорость, здоровье, скорость зарядки спеллов и т.п.), но это еще не все.

В.П.: "Помимо ролевой составляющей, мы решили ввести в игру небольшой стратегический элемент. Глобальная карта местности поделена на локальные участки различной величины. Каждый участок (Area) изначально кишит монстрами и их гнездами (Lairs).

...поставить на паузу, отдать дракону команду и наблюдать в режиме а-ля Matrix, вращая камеру куда угодно, как схлестнутся магические силы.

При этом, несмотря на нашу откровенную ориентацию на action-игроков, задача не сводится к банальной "зачистке" местности. На каждой Area необходимо найти специально обозначенное место, где сходятся магические силовые линии. Именно эта точка наиболее благоприятна для заселения людьми, именно здесь вы сможете воздвигнуть город. Сначала — небольшой. Этот городок вряд ли сразу сможет сам эффективно противостоять атакам монстров. Понадобится ваша помощь. Но со временем (точнее, с умерщвлением определенного количества врагов) город можно "проапгрейдить". После чего он будет защищаться самостоятельно. При этом особо хочется подчеркнуть, что ни городом, ни горожанами мы не управляем — там все происходит само по себе. Жизнь идет своим чередом. Просто надо периодически участвовать в борьбе горожан против всяческих злобных тварей..."

Любопытна и "глобальная" идея игры: постепенное отвоевывание у темных сил игрового пространства. Начинаем мы в пасторальной лощинке размером в сотню гектаров, с пасущейся относительно безобидной дичью и без особо наглых захватчиков. Кормимся, отращиваем хвост и зубы, после чего летим в следующую область, чтобы построить там свой первый город и помогать ему, пока не станет самостоятельным. Всего таких областей около дюжины, причем выбирать следующую можно самолично, просто залетая в нее. А в начале каждой ждут злые боссы, готовые прикончить любого заглянувшего к ним "на огонек"... И области все растут, растут, достигая к концу игры полутора тысяч гектаров.

В.П.: "Primal, слово из названия нашей компании, суть "первобытный", "первопричинный", "дикий". Это возврат к истокам. Мы постоянно пребываем в поиске и анализе первопричин: зачем вообще люди играют в игры, какие люди — в какие... И почему играют именно в эти игры, а не в другие. Возможно, для многих это слишком абстрактные, философские вопросы. Но, не имея на них ответов, создание чего бы то ни было нового вообще невозможно, вы обречены на копирование..."

Солидно отстроились, правда? Если приглядеться — где-то там, внизу, муравьишками бегают люди. Точно такие же, как на шоте в битве.



PROJECT I.G.I. 2

Жанр
FPS

Дата выхода
Март 2002 г.

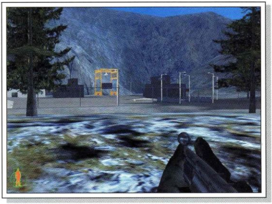
Разработчик
Innerloop Studios
www.innerloop.com

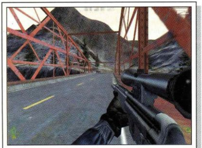
Издатель
Codemasters
www.codemasters.com

ЖИВЕШЬ ТОЛЬКО ДВАЖДЫ

ВЕСЕЛЕЕ РАССМАТРИВАНИЯ выражения вражеских щщей сквозь оптический прицел снайперской винтовки Драгунова может быть только удавление рояльной струной. Две притягательнейшие игры, высадившиеся десантом в конце прошлого года на наши сакральные обложки, дуплетом же обзавелись анонсами официальных сиквелов: герой Hitman 2, как вы можете узнать из позапрошлого номера, едет в Санкт-Петербург показывать местным, в чем правда и в чем сила, а Дэвид Джонс (David Jones), главперсонаж только что объявленной Innerloop Project I.G.I. 2, отправляется по срочным делам в Сибирь.

Добро пожаловать в клуб стран со сложным прошлым: помимо России, сюжетная линия игры обещает устроить нам турпоездки по Ливии и Китаю с такими аттракционами, как привычные по оригинальной игре взломы военных баз, пиротехнические буйства и показательная фаршировка личного вражеского состава свинцом, — по сообщениям с мест, сюжет будет плотно увязан с контрабандой огнестрельного оружия. От себя намекнем, что упомянутые в пресс-релизе страны являются активнейшими пользователями устройства АК-47 — а все характеристики оружия в игре тщательнейшим образом будут скопированы с оригиналов.







Серьезная воспитательная работа проделана с искусственным интеллектом террористов: как мы помним, в оригинальной игре последние не утруждали себя попытками скрыться от снайперского огня и часто стояли, пощелкивая известно чем, пока мы рядом разбирались с их подельниками. Говорит управляющий директор Innerloop Хеннинг Роклинг (Henning Rokling): "Врагов вы просто не узнаете. Они будут действовать организованными группами, подчиняться приказам старших по званию, честно пользоваться самыми современными электронными устройствами слежения и загонять вас, аки зверя, по всем правилам военного искусства".

Модифицированному движку от JSF-I.G.I. к моменту выхода сиквела, между прочим, исполнится пять лет — в нашей индустрии срок астрономический. Чтобы достойно справить юбилей, девелоперы обещают еще более диких размеров открытые пространства (год назад ваши обозреватели в попытках уткнуться носом в край некоторых карт первой игры клали на клавишу "вперед" книгу Чарльза Диккенса "История Англии для юных" и уходили пить чай — все безрезультатно). Обещаны пустыни, тундра, разнообразные погодные эффекты и реалистичная смена времени суток прямо на наших изумленных глазах.

Кроме того, анонсирована такая сомнительная новация, как более частые переключения камеры в мистическое "третье лицо": если помните, в Project I.G.I. такое случалось лишь во время наших манипуляций с компьютером и использования лестниц. В сиквеле будет чаще — по мнению разработчиков, это помогает плотнее идентифицироваться с персонажем. Больше внимания будет уделено межмиссионным видеовставкам — хотя, если вы меня спросите, — после полетов на истребителе в первой I.G.I. нас уже трудно чем-либо впечатлить.

Андрей ОМ.

P.S. Новомодных поездок в автомобилях, как в Operation Flashpoint, Halo и еще полудюжине анонсированных игр, в Project I.G.I. 2 не будет. И не просите.

P.P.S. Как можно заметить из служебной информации об игре, Innerloop расторгла контракт с Eidos и теперь пребывает под от игры к игре крепнущим жилистым крылом Codemasters.

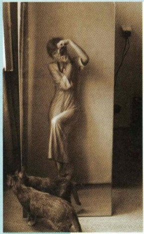

GIGABYT
TECHNOLO
Thundra Series Graphics Accelerator
GeFORCE3™
Ti 500 / Ti 200
Valuable Game inside!!!
Serious Sam
Heavy Metal FAKK2
Motocross Mania
Rune
Oni
4 x 4 Evolution
Lite Version
Lite Version
Thundra
雷火

Наконец-то и у нас будет своя подпольная литература. Без нее не обойтись. Не секрет, что время от времени в темных уголках Земли самозарождаются игры, которые не поддаются публикации. Также не слишком большая тайна, что некоторые из них все же издаются каким-нибудь слепым публикатором и тогда изданию не поддаются уже рассказы об этих играх: скриншоты запрещают по цензурным соображениям, рейтинги — по причине аморальности. А что за текст без рейтингов и скриншотов?

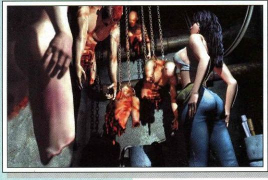
XXX

ИГРА, КОТОРОЙ НЕТ

Маша АРИМАНОВА



За игрой Druuna: Morbus Gravis (www.druuna-thegame.com) я с вожделением наблюдала с самого ее зарождения в мозгах создателей. Она представлялась мне идеальным объектом для эксперимента. На картинках — сплошь обнаженная натура. Новостной отдел доверительно сообщал мне, что опубликовать их можно лишь нелегально, и предлагал адрес "хорошей типографии". Когда вскрылась демо-версия, стало ясно, что Druuna — худший квест, когда-либо созданный на этой планете, а наше издание такими принципиально не интересуется. Полный вариант добавил массу острых впечатлений. В общем, сказать есть о чем. Как жаль, что вы никогда не услышите о Morbus Gravis, не увидите на страницах нашего журнала ни радарной новости о нем, ни первого взгляда, ни последнего... Впрочем, почему не увидите? Вот как это могло бы выглядеть...



Правила хорошего тона не позволяют мне привести из Morbus Gravis более откровенную картинку, нежели эта.

#3'2001. ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЗНАМЕНИТЫХ ИТАЛЬЯНЦЕВ

Жил-был в Риме нищий художник Паоло Серпиери (Paolo Eleuteri Serpieri). Родился он 29 февраля 1944 года и детство провел в Венеции. В 1981 году он взял и создал комикс о большой женщине Друуне, ее ласковых друзьях и нестандартном образе жизни. После чего Серпиери прославился и разбогател. Фактурная Друуна — только прославилась.

Жесткие (эвфемизм) графические новеллы (www.druuna.net) Серпиери имеют весьма чувственную природу. И потому остается только дивиться смелости публикатора Microids (www.microids.com), объявившего о намерении издать квест Druuna: Morbus Gravis. Разрабатывают его итальянские компании Artematica (www.artematica.com) и Bagheera (www.bagheera.com) по мотивам того самого эротического (эвфемизм в кубе) комикса, и выйти квест должен уже в апреле, если только кто-нибудь их не остановит. Впрочем, все не так уж страшно. Мрачная фантазия знаменитого порнорисовальщика заселила пустынный мир Друуны демонами и чудовищами, и в таком окружении можно сотворить очень даже неплохой квест. Да что там, дайте мне команду преданных разработчиков — и я сама его сотворю!

Наши итальянские корреспонденты сообщают, что Microids подкупил оригинальный подход начинающих квестоделов: все действие квеста будет разворачиваться не снаружи Друуны, а в ее мозгах (совсем как в грядущем фильме The Cell с Дженифер Лопез). Которые, наверное, не очень велики — не ради же мозгов придумывал и рисовал ее одаренный Серпиери... Хотя лично моим самым любимым автором комиксов навсегда останется Алан Мур (Alan Moore).

P.S. Когда не верстался номер: Microids сообщила всему белому свету, что у ее подопечных пока что вышел "интерактивный фильм", а не квест, и посему дата выхода Morbus Gravis плавно соскальзывает аж на осень этого года. Ха-ха.

#9'2001. ПЕГАС НЕ СОСТОЯЛСЯ

Знаете, "Первый взгляд" на квест Druuna: Morbus Gravis (мы не писали об игре в #3'01) может и должен попробовать сочинить в своем любимом текстовом редакторе каждый читатель Game.EXE. Из чисто спортивного интереса.

Просто люди из Bagheera (www.bagheera.com) и Arte-

matica (www.artematica.com) никогда не видели компьютерных игр. Это не полигональные модели. Это не отрендеренные декорации. Это не анимация.

Да! Это еще и не квест. Это симулятор управления весьма заметной девицей по имени Друуна. Очень сложный, комплексный симулятор. Маневрировать большим телом Друуны не проще, чем управлять орбитальной станцией или речным буксиром. И если все звезды журнальных обложек так чувствуют себя при ходьбе, если им нужно прилагать такие усилия, чтобы развернуться на месте, если их комплекция и в самом деле не позволяет безопасно передвигаться вблизи стен и твердых предметов, то я, худенькая блондинистая шатенка, им искренне сочувствую.

Самое страшное, что, по замыслу разработчиков, в полной версии Morbus Gravis бедняжке придется пригибаться и прыгать, уклоняясь от неведомых опасностей. Как у них хватило совести назвать такое "супердвижком Pegaso", ума ни приложу.

Квеста, судя по всему, не будет. Ну а куда подевался целый "интерактивный фильм" из трехмерных роликов? Куда же ты смотрела, глупая Microids?

P.S. Фильм The Cell с Дженифер Лопез вышел, и я на него пойду.

#12'2001. КЛЕТКА

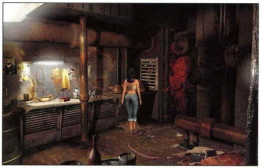
Привыкайте к особенностям нелегального книгопечатания. Для того чтобы в этом "Последнем взгляде" получить свои любимые рубрики "Начните чтение", "Рейтинги" и "Мнения об игре", вам придется вооружиться ножницами, вырезать соответствующие кусочки страницы и наклеить их на большой лист ватмана.

Получившийся у итальянских разработчиков из компаний Artematica и Bagheera квест Druuna: Morbus Gravis (мы не писали о нем в ##3 и 8'01) страшно напоминает только что просмотренный мною фильм The Cell ("Клетка"). Ну, все эти необузданные спецэффекты в обильных трехмерных роликах (все-таки игра занимает рекордные в наши времена шесть дисков): путешествия сквозь мозговую кору, картинно лопающиеся пузырьки нейромедиаторов... Мы угнездились глубоко в голове писаной Паоло Серпиери (Paolo Eleuteri Serpieri) красавицы Друуны и не собираемся эту милую головку покидать.

В руках талантливой компании такая квестовая идея произвела бы самую настоящую революцию. Мы странствуем не в пространстве или во времени, мы путешествуем по ПАМЯТИ. 12 отделов коры головного мозга содержат картины жизни Друуны: надо сказать, это была та еще жизнь! Некоторые локации совпадают, но память — инструмент не точный, одна и та же картинка в разных воспоминаниях может различаться в деталях. Объекты можно переносить из одного отдела в другой, оставлять, использовать фрагменты, постепенно восстанавливая общую картину, открывать тайные ходы в отделы, до того недоступные. Жаль, что разработчики распорядились всеми мозговыми ресурсами столь фантастически бездарно.

За графику я бы Morbus Gravis... не поставила ничего. Сложности нет, звука и музыки я не заметила (даром что композитором работал некто Андреа Виаларди (Andrea Vialardi), сюжета тоже, а насчет управления — даже не смешите меня.

Pegaso по-прежнему ниже всякой критики. Но вот декорации, по которым ковыляет Друуна, словно Тарковский (простите) подбирал. В самом деле, все хозяйство Morbus Gravis страшно напоминает внутренности заброшенной электростанции. Это самая реалистичная ржавчина на трубах, что мне доводилось видеть в квестах. Где-то за стенами нас поджидают смертельные ловушки, а под ногами валяются гнутые куски металла, птичьи клетки, подшипники — все то, что очень точно именуется ярким словом "хабар". Отличный квест можно было сделать!



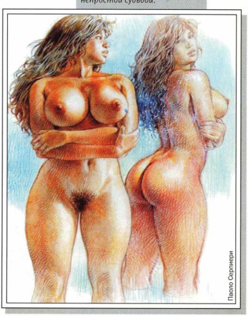
Мерзкий сгусток, протянувший щупальца через всю кухню, не мешает Друуне вдумчиво почитывать книжки!

Но квеста Bagheera и Artematica так и не сделали. Ручаюсь, на всем белом свете нет, кроме меня, ни одного человека, который дал бы себе труд пройти Druuna: Morbus Gravis до конца. Просто потому, что здесь в общем-то нечего проходить: ловушки, обширные лабиринты, еще ловушки, еще лабиринты, которые никуда не ведут. Интересность — десятые доли единицы... Записанные на видео персонажи и унылые зомби, от которых нужно убегать, действие не разнообразят — даром, что управлять Друуной по-прежнему сложнее, чем парусной шхуной. К тому же по сравнению с работами гениального Серпиери игра просто поразительно стерильна.

А вот что пишет о Morbus Gravis западный корреспондент, пожелавший остаться неизвестным: "Я не из тех людей, которые хихикают при виде скриншота с некоторыми анатомическими подробностями. Я считаю, что Druuna: Morbus Gravis — настоящее произведение искусства, смелое и революционное, полностью аутентичное духу графических новелл Паоло Серпиери (вы только взгляните на женщину с уничтоженной кислотой половиной лица или чудовище с щупальцами!). Жаль, что искусства не игрового... Но кто из нас совсем лишен недостатков?"

P.S. Так как "Последний взгляд" на игру Druuna: Morbus Gravis не был опубликован мной на обнесенном колючей проволокой участке двенадцатого номера втайне от начальства и коллег, то по прочтении данные страницы следует удалить из журнала, сжечь и развеять по ветру. Заранее спасибо. Ваша Маша.

Друуна, рабочая девушка с непростой судьбой.



Паоло Серпиери

В последнее время игрокомпании практикуют для анонсов новых продуктов крайне экстравагантные методы: так, первое упоминание о новом космическом шутере LucasArts содержится в дополнительных материалах к DVD с фильмом "Эпизод I: Фантомная угроза". Следующим логическим шагом будут, конечно, анонсы игр, выполненные посредством запущенных в море бутылок со свернутыми в трубочку пресс-релизами.

РОМЕРО В ВАШЕМ КАРМАНЕ

СИЛА "РАПИД", КЛО(У)НЫ И СУДЕБНЫЕ ДРАМЫ

Андрей ОМ



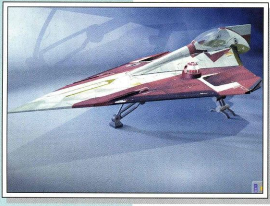
Краткое видеоинтервью с сотрудниками LucasArts (www.lucasarts.com), извлеченное из недр бонус-диска, свидетельствует о том, что начало строительства космосимулятора по мотивам Episode II: Attack of the Clones ведется в течение уже почти полугода, — на это указывает и полученный нами только что официальный пресс-релиз. Игра увидит свет день в день с премьерой эпического клонополотна в мае-2002. Единственная формальная причина того, что мы говорим об этом во владениях околоновостной колонки, а не в формате официальной новости, проста: на сегодня Jedi Starfighter (JS, именно так это называется) является PS2-эксклюзивом, что, как мы знаем на примере Starfighter, почти со стопроцентной вероятностью является временным явлением. То есть, заглянув к середине 2002 года на Xbox в виде Special Edition, JS рано или поздно дохромает и до персональных наших с вами компьютеров.

КЛОУНЫ-УБИЙЦЫ ИЗ КОСМОСА

Все это любопытно еще и по следующей причине: по сей момент Episode II покрыт непроглядным облаком страшенной тайны. Мы не знаем даже, какую часть фильма будут занимать космобаталии (чей мизерный объем в Episode I, впрочем, не помешал LucasArts рассупонить целый Starfighter аж на три платформы) — в таких условиях анонс игры более чем за полгода до выхода фильма может немало сказать любознательному исследователю.

Так, с самого первого взгляда на концептуальный арт бросается в глаза общий невыразительный и, извините, по-человечески стремный вид летательных аппаратов. Куцехвостые корявые уродцы из дешевых мультсериалов, одним своим видом они дерзко оскорбляют память Классической Трилогии — хочется уже, чтобы Дарт Сидиус поскорее казнил их дизайнеров через дистанционное удавление и наладил поточное производство великолепной Tie-серии. Ко всему прочему летабельные корабли JS носят ультрадегенератские названия Zoomer, Freefall и Havoc. Лично я за штурвал такого не сел бы ни за какие.

Еще один серьезный удар в голову и второй, пожалуй, по мощи после объявления Силы результатом деятельности кровяных паразитов полихлорианов в "Эпизоде I": в JS вы впервые в истории "Звездных войн" получите возможность использовать Силу в космических боях. Force lightning — и враждебные пилоты лишаются последних чувств. Force shield — и вы обо всем догадались сами. Самый забавный фокус из объявленных на сегодня называется force reflex: его



Jedi Starfighter. По причинам совершенно мистического характера LucasFilm радикально меняет дизайн кораблей: ни одна посудина из "Эпизода I" не имеет ничего общего с очертаниями кораблей "Эпизода II" и Классической трилогии.

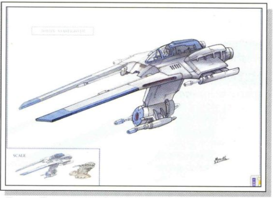
применение погружает все вражеские корабли в глубокий slow motion, в то время как мы остаемся полностью в здравом уме и реальном времени. Финский акцент прилагается.

Все это, к сожалению, указывает только на то, что кинематографический "Эпизод II", скорее всего, будет такой пошлейшей пародийной клоунадой, что на его фоне увлекательные похождения Дж.Дж.Б. и личинки Дарта Вейдера покажутся нам с вами эталоном глубины и серьезности.

GO POCKET

Жизнь после Daikatana и Anachronox, как мы знаем, не была для Ромеро (John Romero), Тома Холла (Tom Hall) и Killcreek майским лугом: Eidos (www.eidosinteractive.com), размашисто перекрестившись, своими руками с хрустом свернула компании Ion Storm Dallas цыплячью шейку.

Залепив антисептическим пластырем наиболее заметные синяки и ссадины, вышепоименованная команда скелетов анонсировала создание игростудии (а вовсе не мексиканского ресторана со стриптизом, как вы могли бы подумать) Monkeystone Games (www.monkeystone.com). Что любопытно, финансами компании ведает Брайан Мун (Brian Moon), бывший chief financial officer Ensemble Studios (www.ensemblestudios.com). Фокусом компании будут игры для портативных платформ: Pocket PC, GBC, GBA (если кто-то вдруг не знает, GameBoy является самым популярным игровым форматом обозримой Вселенной, а про GBA я расскажу вам кое-что поучительное не далее как в следующем номере).



Jedi Starfighter. Становятся понятны мотивационные принципы императора Палпатина, быстро пересадившего к собачьим чертям всю Империю на Tie-fighters: использовать в бою подобную летающую зажигалку должно быть просто по-человечески отвратительно.

В разработке уже пребывает первая игра компании — Hyperspace Delivery Boy (HDB), диковатого вида аркада типа Bomberman. Поддерживаются iPaq, Cassiopaia и HP Jornada, в дальнейшем игра может быть портирована на другие платформы... Все это, однако, поднимает перед нами один любопытный вопрос. Продажа программного обеспечения для КПК — дикая и неизведанная территория, обладателям этих карманных игрушек, как людям преимущественно технически грамотным, еще только предстоит свыкнуться с мыслью, что за ПО следует платить деньги. Ромеро и компания, таким образом, ставят на крайне темную лошадь: индустрия, пребывая в состоянии медового месяца со свежайшими мощными консолями, может повернуться к карманным компьютерам крайне нескоро (о GBA речи нет — конкуренция среди разработчиков игр для этой приставки такая, что уродскому HDB явно не сле-

дует рассчитывать на покупательскую взаимность).

МИРНЫЙ АТОМ

Pandemic Studios (www.pandemicstudios.com) и Quicksilver Software (www.quicksilver.com), безрукие производители компьютерных игр, прямо с конвейера отправляющихся в мусорные корзины, получили заказ (и, разумеется, полноценное финансирование) от минобороны США на создание игротренажеров с соответствующими названиями C-Force (командование ротой, консоли) и CS-12 (командование взводом, ПК). Продюсером обоих проектов (играми их назвать не поворачиваются пальцы на клавиатуре) будет, по сообщению MSNBC (www.msnbc.com), Роб Сирс (Rob Sears), на чьей совести уже пребывают MechWarrior 3 и MechCommander номер один. Таким образом, как мы видим, идеологи и культиваторы уродливых шагающих робобуратин подбираются все ближе к горлу американской армии.

Как тут же заявил Сирс, оба продукта в усеченном и очищенном от государственных тайн виде поступят в широкую продажу в 2002 году.

Что любопытно, автор этой идеи, Institute for Creative Technologies, не далее как месяц назад отметилсяпредложением привлекать голливудских сценаристов для разработки антитеррористических операций, — тренировать командный состав посредством продукции игронеудачников кажется на этом фоне вполне логичным продолжением темы. Выбор исполнителей (в нашей памяти, например, еще крайне свеж омерзительный балаган по имени Invictus — высшее на настоящий момент достижение Quicksilver Software) кажется странным только на первый взгляд: продираясь сквозь отвратное управление, несовместимую с жизнью цветовую гамму и общую кромешную пошлость, являющиеся торговыми марками Quicksilver и Pandemic, курсанты будут чувствовать себя в условиях, максимально приближенных к боевым.

А то в StarCraft всякий может, бл.



Hyperspace Delivery Boy. Скриншот рабочего стола Джона Ромеро. А в это время его бывшие коллеги вписывают в минимальные системные требования своих продуктов GeForce3...

СУДЕБНЫЕ ДРАМЫ

Продолжаются безобразные ритуальные пляски вокруг бездыханного тела любимого нашего издателя Interplay. Adrenaline Vault (www.avault.com) сообщает, что компании BioWare (www.bioware.com) и Parallax Software (www.pxsoftware.com, производитель оригинального Descent, Descent II и Descent Freespace) подают на своего бывшего публикатора в суд. Согласно претензиям, Interplay без ведома BioWare перепоручала дистрибуцию ее проектов третьим лицам. Представители Parallax, в свою очередь, обвиняют в том же самом Interplay, его нынешнего владельца Titus (www.titusgames.com) и европейского дистрибьютора Virgin Interactive (www.vie.co.uk). Если ходатайства будут удовлетворены, Titus, к которой перешли все обязательства Interplay, обязана будет выплатить потерпевшим многомиллионные royalties, которые те, по их мнению, недополучили. Если можно, здесь я от комментариев воздержусь.

Все это любопытно еще и по следующей причине: по сей момент Episode II покрыт непроглядным облаком страшенной тайны.

Еще одна новость из зала суда: по сообщению информагентства Business Wire, суд удовлетворил иск Blizzard к кинокомпании New Line Cinema (www.newline.com), запретив последней в любой форме использовать слово "Diablo" и вообще поминать его всуе в любых словосочетаниях. Первоначально, напомним, New Line намеревалась издавать под таким именем производственную драму из жизни наркобаронов с Вином Дизелем (Vin Diesel) в заглавной роли — что не могло, конечно, не вызвать у Blizzard, чьи совокупные продажи игропродукции под маркой Diablo превысили 7,5 млн. коробок, спазматические боли в области кошелька.

CLASSIFIEDS

Из некрупного, но важного: первый (на самом деле нулевой) сентябрьский-2001 выпуск издания Official Xbox Magazine (www.officialxboxmagazine.com — превью-страница) в своей кавер-стори "70 причин, по которым вам не обойтись без Xbox" в качестве одной из причин указывает следующее: "Blizzard планирует три (еще раз: ТРИ) подряд Xbox-эксклюзивных игры". Зная свойственную играм от Blizzard продолжительность производственных циклов, мне остается только добавить, что "если правда оно ну хотя бы на треть, остается одно — только лечь помереть". Официально, однако, ничто никем еще не подтверждено.

Главдизайнер Bitmap Brothers (www.bitmap-brothers.co.uk) Джейми Барбер (Jamie Barber) отписал мне заказным письмом, что эксклюзивные материалы к Speedball Arena (SA) уже на пути в редакцию Game.EXE и что "вообще-то, SA занимается Эд Бартлет (Ed Bartlet), а я веду разработку совершенно нового, еще не анонсированного проекта. На днях подписываем контракт с издателем — и я к вашим услугам". И да, это будет RTS.

Индустриальное издание Hollywood Reporter, которое я иногда просматриваю, сообщает в октябрьском номере, что Valve (www.valvesoftware.com) в сотрудничестве с неназванной пока кинокомпанией работает над широкоформатным блокбастером Half-Life. Сама Valve тем не менее пока только разместила на своем сайте следующее заявление: "Фильмоделы не раз обращались к нам с предложением экранизировать HL. Что вы думаете по этому поводу? Кого из актеров вы хотели бы видеть в фильме? Есть ли соображения по части сюжета?.." Адрес следующий: movie@valvesoftware.com.

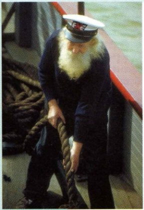
Источник в 3DO (www.3-do.com) сообщил коллективу сайта Gamepen (gamepen.ugo.com) следующее: "Я на вашем месте не ждал бы выхода Heroes of Might and Magic IV до марта 2002 года: ребятам нужно еще много работать с балансом. Это ведь глубокая стратегическая игра, и баланс здесь — все".

Один за другим проходят у нас конкурсы уровней, одну за другой мы с фактами наперевес разносим в пух и перья слабенькие игры, публикуем массу интервью, где пытаемся выяснить для себя и читателей всего один вопрос: что же это такое — интересная игра? Казалось бы, на вопросы первого порядка ответы найдены давно: графика должна быть стильной, код — быстрым, геймплей — сбалансированным. Но вот при попытках расшифровать для себя, что такое пресловутый стиль или баланс, кладут голову на плаху многочисленные разработчики, тонущие в глубинах долговых ям после первой же игры, которая никому не нужна.

А ВОТ ЭТОГО — НИКАК!

БЕГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ ПО ЛЕЗВИЮ БРИТВЫ

Господин ПЭЖЭ



О стиле можно (но не нужно) говорить годами, да так ничего и не сказать, а вот баланс... Совсем недавно я прошел милую, но хрестоматийно несбалансированную игру Throne of Darkness (ToD), и идея показать на примерах, что делать можно, а что нельзя, прямо-таки напрашивается.

Но начнем с повторения пройденного. Читатели .EXE со стажем помнят мои опусы о деньгах в играх. Знайте же: вот он, первый и очевидный, скопированный напрямую из реальной жизни, способ балансировки. Накопил — машину купил. За десять процентов прибыли капиталист продает собственную матушку в рабство и заканчивает игру счастливым и богатым. Впрочем, если присмотреться, то, как и в реальной жизни, деньги здесь не самоцель, а всего лишь символ товарообмена, а сами методы баланса лежат на уровень ниже (деньги — всего лишь опосредованный метод "тебе это не поднять").

ПО ЖЕЛОБУ

Как сделать, чтобы игра была интересной всю дорогу, чтобы ни один покупатель не ушел обиженным? Проще надо быть, ближе к народу. Отберите у игрока выбор начисто — и он будет вам благодарен. Смотрят же люди кино, где выбора нет и быть не может, большие деньги за билеты платят. Дайте им то же самое: лихо закрученный сюжет, массу спецэффектов, монстров. А о балансе не задумывайтесь. Просто не давайте игроку ни-че-го надолго. Взял оружие, открыто валяющееся на дороге, расстрелял десяток патронов, и все — оно закончилось навсегда. Не расстрелял? Сам виноват: во-он за тем холмиком уровень кончается, там оружие все равно отнимут. И пойти в другую сторону тебе не удастся, не надейся. Ты — шарик, катящийся по желобу.

Плюсов в таком подходе масса. Во-первых, балансировать подобную игру можно абсолютно в любом порядке. Ни одна ее часть не зависит от остальных. Если при тестировании обнаруживается, что 99% игроков убивают финального монстра одним выстрелом, достаточно отнять у них ту самую пушку в этот конкретный момент (просто не положить ее перед входом в зловещий дворец главного злодея). Если конкретный вид врагов кажется слишком сложным поначалу — нет проблем, в такой игре очень легко задать первому десятку встреченных гадов уполовиненное здоровье. Ни-ка-кой честности, ни-ка-кой высшей справедливости! Они ложатся на алтарь борьбы за удовольствие игрока.

Что характерно, этот подход действительно рождает очень приятные игры. График сложности от времени задает (и выдерживает с точностью до микрона) дизайнер, а игрок ничего не может поделать, да и не хочет, ведь за каждым углом его

Характерная дырка в балансе — наличие knockback у любого заклинания вкупе с мощно восполняющими ману предметами. Враги отлетают, снова приходят, снова отлетают...





Дырка номер два — самонаводящиеся заклинания все с теми же добавками.

все так же ждут неожиданности, отлично (хочется надеяться) срежиссированные и сбалансированные во время тестирования. Одно плохо: игра получается одноразовой, кому интересно буквально повторять все события?..

В ToD по этому пути не пошли: оружие каждый выбирает сам, путь тоже не задан, да и отбирать, кажется, ничего ни у кого не собираются. И правильно: для РПГ, пусть даже с сильным уклоном в экшен, такой метод никак не годится. Его вотчина — шутеры разных видов (в том числе FPS), квесты (где сложность каждой загадки можно подобрать индивидуально, не трогая остальных) и, конечно, классические аркады, построенные целиком на этом принципе.

ТРИГГЕРЫ

Кроме одноразовости, есть и вторая проблема, не очень страшная, но в наши дни почему-то весьма модная. Помешанные на слове "свобода" американцы пропихнули-таки свое помешательство и в игры. Если нельзя пойти-куда-угодно и сделать-что-захочется, талантливейший продукт могут затоптать ногами.

Но если игроку дать свободу — он ведь ее так и норовит использовать, а это никуда не годится. Не будешь же моделировать бесконечный мир размером с планету, никакого бюджета не хватит, да и компьютеры не резиновые — не влезет, однако. Приходится свободу аккуратно подрезать и имитировать ее с помощью гораздо более слабых средств.

Простейший пример триггера — это как раз те самые двери, ключи и прочие радости, каковыми всю жизнь изобиловали мои любимые игры. Так и слышишь, как тебе кто-то за кадром нашептывает: "У тебя полная свобода действий, хочешь — направо по этому проходу иди, хочешь — налево, но помни: вот эта дверь не откроется, пока ты не сходишь вон за тот угол, а та — пока не отыщешь поблизости суперпушку". На самом деле, легко заметить, что свободой здесь и не пахнет, все тот же желоб, почти ничем не замаскированный, стелется под ногами, но это ведь и есть то, что нам нужно: красивая иллюзия и простота изготовления сбалансированной игры.

Увы, и по этому пути не дано пойти ни одной игре из жанра Action/RPG, ибо быть ей тогда одноразовой — внести сколько-нибудь заметные вариации в процесс собирания ключей вряд ли получится. А этого фанаты жанра не поймут, никак не поймут...

ТЕБЕ ЭТО НЕ ПОДНЯТЬ

Что ж, делаем еще один шаг по пути усложнения баланса. Разовьем идею триггеров до предела. И правда, почему триггер — это нечто, расположенное в пространстве? Количество убитых монстров, количество денег, жизни, маны, солдат в армии, захваченных территорий, решенных загадок, пресловутые "уровни", наконец!

Увы, баланс при таком богатстве выбора начинает трещать по швам. Давайте сначала разберемся: зачем нам, собственно, нужны триггеры? Чтобы не дать невзначай игроку задачу, которая окажется для него слишком легкой или слишком сложной. А что отражают все вышеописанные триггеры? Увы, вовсе не состояние целиком (как было в случае простейшего желоба), а всего лишь его отдельные составляющие, да и те — приблизительно.

Да, мы знаем, сколько очков силы у героя. Знаем, насколько аккуратно он обшаривал сундуки. Но как это поможет нам в определении его реальной "пробивной силы"? Он ведь может запросто натыкать в простую палку какие-нибудь камушки, выучить пару заклинаний — и добиться все того же результата: мощнейший монстр дохнет с первого щелбана.

Одно хорошо: такие временные нарушения баланса обычно самокорректируются, ведь система триггеров работает "по совокупности", ограничивая возможности героя с разных сторон. Даже если на каком-то этапе удалось сделать жизнь легкой, то чуть позже монстры потихоньку подрастут и придется искать новые решения.

Но, безусловно, надо упомянуть и о подводных камнях. Во-первых, триггеры сложных типов очень часто либо основаны на случайных событиях, либо допускают модификацию действиями игрока. Скажем, деньги — хрестоматийный пример не очень подходящего триггера, и не зря я так долго поносил их. Дело в том, что их количество зависит от везения игрока (и потому некоторым игру проходить легче, а другим — сложнее), да еще и традиционные амулеты или другие украшения, позволяющие добывать деньги в лошадиных дозах, убивают любой баланс. Скажем, в ToD в самом начале денег не хватает, причем сильно. Попытки сделать более-менее приличную броню с помощью функции Customize наталкиваются на цену порядка 80 тысяч золотых при звенящей в кармане наличности раз в пять, а то и десять, меньше. Есть что втыкать, есть куда втыкать, но финансов категорически не хватает.

Но стоит состряпать первую "золотоносную" одежонку с кучкой желтеньких кристаллов, как обнаружится, что вско-



Дырка номер три. Какая разница, как называется этот спелл и как он выглядит, если у монстров нет никаких слабых или сильных сторон? Бей чем хочешь — все равно сила удара та же самая...

ре денег уже не просто хватает, а в избытке, сотни тысяч, и никакого разумного применения им уже не находится. Становится скучно.

Да и остальные триггеры в ToD работают очень приблизительно. Казалось бы, ограничение по уровню героя — дешево и сердито. Но этот уровень, если ходит не семерка, а один самурай, набирается в семь раз быстрее, так что никаких ограничений на деле просто нет. Аналогично и с силой, ловкостью и прочим: персонаж сорокового уровня надевает на себя все, что ему понравится, не задумываясь о требованиях.

И, безусловно, главное — чтобы не было, как это с завидной регулярностью происходит в очередных версиях Diablo II (да и система магии ToD этим ой как грешит!), сверхумений или сверхпушек, дающих постоянное превосходство, и "мусорной свалки", которая сделана просто для мебели. Иначе вместо вожделенной свободы получается тот же самый желоб, только не тщательно продуманный авторами и потому интересный, а случайный, несбалансированный.

К примеру, мощнейшее выкачивание здоровья из врагов в ToD и неплохое самонаведение при стрельбе из лука делают лук супероружием. Вставляешь в него коноплю... Что? А-а, Hemp — это на английском конопля и есть. И лук становится неразрушимым. Добавляешь воровство здоровья в лошадиных дозах и побольше damage. Враг мрет где-то далеко за экраном, куда отбрасывает его вездесущий knockback. А все почему? Потому что систему триггеров такой сложности, да еще и на несколько персонажей, отладить почти невозможно...

САМ ВЫБИРАЙ

Еще один шаг к свободе, вполне удачно, хотя и несколько издевательски, использованный в том же ToD, — применение принципа "делай что хочешь, только задумайся, нужно ли оно тебе".

Когда мои бравые ребята прорвались ко входу на склон горы, где засел злобный гад, добрый даймье предупредил их: "Осторожно, там будут больно бить". Но никаким другим образом не препятствовал. Мы, конечно, попытались, с десяток магов и лучниц "вынесли", но быстро стало ясно, что шансов пройти дальше почти нет. И мы как миленькие, по собственной воле, вернулись и пошли по основному пути, пока не набрали подобающий уровень.

Анекдот помните? Русский, немец и поляк пытались заставить кошку есть горчицу. Один мазал горчицей колбасу, второй пытался заставить силой, а вот русский просто намазал горчицей под хвостом. И кошка добровольно, да еще и с песней, всю горчицу слизала.

Когда так ведут себя разработчики с игроком, последний не обижается. Ему хорошо и весело, он чувствует себя свободным — ведь его не заставляли, он сам решил, что пройдет игру по тому единственно возможному пути, который для него и планировался...

Высший пилотаж — попытаться к этому методу добавить настоящие развилки, а не фальшивые, как в ToD. Скажем, в Fallout 2 гигантский мир честно позволял, при некотором опыте, пройти игру на порядок быстрее, чем в первый раз. И каждый мог найти себе маршрут по силам и желанию. Кто-то ползал по планете месяцами, осматривая последние квадратные сантиметры, а кто-то гордился тем, как быстро и эффективно он все сделал.

А все почему? Потому что систему триггеров такой сложности, да еще и на несколько персонажей, отладить почти невозможно...

МЫ ПОДСТРОИМСЯ

Есть еще одна ступень. Безусловно, добиться ощущения честности здесь сложнее всего, зато как эффективно управление сложностью! Вспомним Blade of Darkness: сила врагов там зависела не только от их расположения на уровнях, но и от того, как игрок проходил предыдущую часть игры.

Очень часто такой метод применяют в автогонках: соперники, едущие впереди игрока, заметно притормаживают, а отстающие мощно догоняют. В результате пелетон не растягивается, постоянно идет борьба за лидерство, а победителя невозможно предугадать даже за полкруга до финиша.

Аналогичный метод в приложении к шутерам давал бы абсолютно одинаковому на вид врагу чуть больше или меньше здоровья, чуть более или менее мощную "пушку", ориентируясь, к примеру, на количество здоровья, теряемого в среднем игроком в бою с ним. Или хотя бы в зависимости от количества этого самого здоровья. Балансировка таким методом имеет очевидные преимущества (всего один параметр, управляющий напрямую сложностью игры), очень похожа на пресловутый желоб, а результат выглядит весьма реалистичным.

Жаль, правда, что игрок легко догадывается о таком методе балансировки и начинает откровенно поддаваться, зная, что ему облегчат существование, как только почуют, что он слаб. Теряется главное в игре: стремление совершенствоваться. Скажем, ты научился быстро убивать какого-нибудь мелкого монстрика, а потом выходишь на большого босса — и понимаешь, что твоя ловкость устроила тебе медвежью услугу: босс вдвое сильнее, чем хотелось бы. И тебе его не убить вообще, ибо авторы игры немножко ошиблись в относительных цифрах.

Впрочем, как правило, для балансировки применяют одновременно хотя бы два, а то и три метода, так что способ "мы подстроимся" служит не основным, а дополнительным, сглаживая возможные ошибки в авторском определении триггеров.

Изложить все методы, наверное, просто невозможно, ведь в каждой игре есть своя изюминка, нечто новое, требующее индивидуального подхода. Но помнить, что свобода в играх — далеко не всегда благо и с ней почти всегда приходится бороться, добиваясь баланса, полезно как разработчикам, так и игрокам.



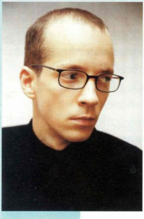
Дырка номер четыре — бесполезные умения. Кому надо замораживать врага, если эта заморозка проявляется только в виде голубенького оттенка, а замедления практически не дает?

CIVILIZOВАННЫЕ

БЕСКРАЙНЕЕ НЕБО ПОКРАШЕНО СИНЕЙ КРАСКОЙ

Вопрос о том, кто займет место Civilization 2, с годами как-то потерял свою актуальность. Молодежь, призванная стереть с лица земли пенсионерку 96 года рождения, без посторонней помощи незаметно превратилась в дряхлое старичье. Грозно потрясая клюками и роняя на бегу вставные челюсти, Civ-киллеры один за другим отправлялись в утиль истории. И даже контролеру маршрута #233 стало ясно — заменить Civilization 2 может только Civilization 3. Хотите поговорить об этом?

Олег ХАЖИНСКИЙ

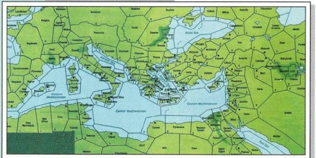


Два с лишним года назад модно было говорить о другом. О чистоте крови, текущей в жилах претендентов на трон "самой выдающейся стратегической игры всех в. и н.". Некоторые из авторов .EXE защитили на материалах очередной темы номера кандидатские диссертации. Чистый Шекспир. Сид Мейер ушел из MicroProse, лишив очередную "Цивилизацию" души. Одно только имя, наполненная инертным газом оболочка Test of Time, никак не могло претендовать на столь высокий пост.

На блатной козе Avalon Hill прибывшие во дворец посланники Activision со своим Call to Power тоже вызывали смутное раздражение. Ну подумаешь, настольная игра. От 4 до 6 часов длится стандартная партия, играть могут от 3 до 7 человек, на 250 году до н.э. От 3 до 7 человек с выражением беспредельной скуки на лице выпускают из рук кубики и фишки и говорят в камеру с вымученными улыбками: "Civilization is not a wargame, but a game of crisis management and economical planning". И падают на пол. Видите того молодого человека, что лежит в бейсболке с надписью "If it flies, It dies"? Это, кстати, Сид Мейер, который устал кидать кубики настолько, что решил перепоручить эту задачу своему настольному ПК. Так родилась Civilization. Call the Power родилась совершенно не так. А умерла естественным образом.

И третий претендент — собственно СМАК (не путать с Макаревичем-в-пельменях!). Игра, которую "цивилизованный" (типа "толкинутых") народ принял достойно, но стирать со своих дисков Civ 2 не поспешил. "Свиньи в космосе", простите, при всем своем эпическом размахе и радующей глаз зелено-серой гамме на "Цивилизацию" не тянули. Народу хотелось "сетлера" и атомную бомбу в конце. Судьбы инопланетных эмигрантов народ волновали мало. Какой смысл кроить чужую историю, если есть возможность заняться собственной?

Первая "Цивилизация" выглядела именно так — перед вами поле настольной игры.



ДЕЛЕНИЕМ

Таким образом, Civilization 2 осталась без наследника. Не то чтобы претенденты оказались недостаточно достойными, нет. Проблема в другом. Каждая из игр, при всем богатстве новых элементов, удивительным образом оказывалась слишком похожей... на Civilization 2. Из двух половинок дождевого червя (в одной — Мейер, в другой — "Цивилизация") вырастают в лучшем случае только дождевые черви. Шедевр игрокультуры на глазах потрясенных зрителей принялся бесстыдно размножаться делением. Таким образом, смены поколений не произошло. "Цивилизаций" стало больше, вот и все. И сколько ни вкладывай денег — все равно получается очередной монумент венгерско-советской дружбе.

А что народ? Нет, народ не безмолвствует. Народ, потерявший ориентиры, лишенный указателя единственно правильного пути, обманутыми всеми на свете вкладчиками, продолжил играть... в Civilization 2. Пять лет на одной "Цивилизации-2". Лишенные света и веры в будущее, civilizованные постепенно мутировали в гигантского размера кротов. Кроты источили тело "Цивилизации" бесчисленными ходами. Несчастные игроки, несомненно, в ущерб учебе и производству, вытащили наружу все формулы, коэффициенты и алгоритмы. И, как же тяжело говорить об этом, возомнили себя творцами. Люди подумали — если каждая божья тварь, имя которой и не Сид, и не Мейер даже, будет выпускать в год по очередной Call to Power, то чем мы хуже?

А ведь пять лет — большой срок. Взгляните в раздел Alternative Civ's на сайте www.apolyton.com. Два года назад список самодельных игр был чуть больше. Однако приглядевшись, мы обнаруживали у доброй

половины "альтернатив" в описании фразу вроде "Ищю праграмистов для помащи в работе над праектом". Сегодня что-то изменилось.

ВОЗМОЖНО НЕ ВСЕ

Вам что-нибудь говорят названия: Trade Wars, Clash, Manifest Destiny, Great Nations, Freeciv? Мне тоже. Это клоны Civilization 2, созданные народными более или менее умельцами в тиши университетских аудиторий. Самые, пожалуй, серьезные ребята обосновались на сайте www.freeciv, без сомнения, .org, в красном углу которого висит транспарант "'Cause civilization should be free!". Давно, упорно и с весьма крепкими результатами они занимаются разработкой абсолютно бесплатной и полностью открытой версии Civilization 2 под названием Freeciv. Игра работает на доброй дюжине платформ — от GNU/Linux до IBM AIX, включая, между прочим, MS Windows 95/98/NT/2000. Желающие повозиться с настройками компилятора приглашаются стать частью семьи.

И хотя каждая команда намерена, не меньше, перевернуть наше представление о стратегических играх, по-настоящему интересных проектов мало. Что характерно — чем в более законченной форме находится игра, тем она... правильно, больше похожа на Civilization 2.

Пытаясь исправить два самых сильных недочета оригинальной игры — слабый многопользовательский режим и чрезмерно искусственный интеллект, народоумельцы отважно устремились в пучины Интернета. Многопользовательских походовых стратегий по мотивам "Цивилизации" существует множество, и одна из них, между прочим, крутится на сервере Firaxis. Совсем недавно я, кстати, обнаружил подобную игру на



русском языке. Алчущие могут устремиться по адресу http://e-civ.narod.ru/. Недовольные многопользовательским режимом Civ 2 Gold студенты Харьковского университета создали свою версию "Цивы", заставив людей со всего мира (да, среди поклонников e-Civ есть и иностранцы!) играть друг с другом по электронной почте. Совершенно бесплатно, разумеется.

Таким образом, за прошедшие пять лет Civilization 2, простите за выражение, десакрализовали. Секрет перестал быть секретом. Игру разобрали на запчасти и собрали снова, в десяти с лишним вариантах. И, несмотря на страстное желание сделать "лучше" (или хотя бы "иначе"), за пределы очерченного десять лет назад круга не удалось вырваться никому. И у Civilization 3 не выйдет тоже.

В рядах поклонников Civilization наблюдается некоторое замешательство. Великое воссоединение Сида Мейера в лице Firaxis и бывш. MicroProse в лице Infogrames гарантирует рождение достойного наследника. Обитатели форума на www.apolyton.com, все эти годы исправно пополнявшие раздел "wish list", в массе своей ожидали от разработчиков если не буквального исполнения ВСЕХ своих желаний, то хотя бы буквального исполнения их половины. Поэтому первая реакция на игру — с трудом сдерживаемое разочарование. "Ничего не изменилось..." — слышен шепот по рядам. Кашель, нервный смех. Впрочем, нет, мужчина в третьем ряду, кажется, ходу на пятом обнаружил некоторые отличия. Потом, фирменный интерфейс управления... Анимация персонажей замечательная. Нет, в игре, определенно, много нового. Да, да, определенно.

Кадр из игры Clash of Civilizations.

Пришло время расстаться с иллюзиями. А у кого они были? "Цивилизация" вышла на пенсию в 1996 году. Все существенные изменения, которые необходимо было внести в оригинальный дизайн, были внесены именно в тот момент. После этого наступила пора экстенсивного развития сельского хозяйства. Никто не сможет обставить Сида Мейера, включая его самого. "Цивилизация" становится бытовым прибором в одном ряду с овощерезкой и холодильником. Очень скоро появится версия Civ 2 для карманных компьютеров. Полноценная игра, без всяких компромиссов. Просто экранчик поменьше. Следующий шаг — портирование "Цивилизации" на китайскую приставку, продающуюся в каждом ларьке за смешные деньги.

"Цивилизация" достигла высшей точки завершенности, пожав руку тетрису. Менять уже нечего и незачем. Все совершенно, достаточно лишь время от времени обновлять внешний вид. Открытый интерфейс продлит срок жизни. Классический пример — Microsoft Flight Simulator, открытая платформа, которая живет годами. Следуя последним веяниям в маркетинге, я бы назвал новую игру Sid Meier's Civilization 2002.

Практически одновременно края света достигли люди самые разные — ветераны индустрии и амбициозные студенты. Технологии стремительно дешевеют, и скоро свою "Цивилизацию" сможет сделать ребенок. История игры закончена? Пока wish list продолжает пополняться, нет. И это самое интересное.

Еще один клон — Great Nations.



В ЭФИРЕ, ИЛИ ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ

*Отрывки из черт знает чего**

"ДЕМИУРГИ"
www.etherlords.com — Походовая стратегия

РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive
www.nival.ru

ИЗДАТЕЛЬ
"1С"
http://games.1c.ru

Сложность	средняя
Графика	4,8
Сюжет	4,6
Музыка	4,8
Звук	4,7
Управление	4,9

СУТЬ
Экспериментально-многомерное шоу "По волнам моей памяти". Старики по-доброму посмеиваются, украдкой смахивая ностальгическую слезу. Неофиты открывают для себя радость мышления.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000/ME, Pentium II 300 (рек. Pentium III 550), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), AGP-видеоускоритель с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4х CD-ROM (рек. 32х), DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Разрешение экрана не менее 800х600, рекомендуется 1024х768. Требуется 1,4 Гбайт на жестком диске, а также 500 Мбайт для сохранения игр и файла подкачки.

НАШ ВЫБОР

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,9

3 ноября. Странный вечер в Субботу (прописной буквой!)

Сейчас был у меня А.Г.Ом[1]. Очень вежлив, в белом помятом костюме, щетина седоватая (в такой-то молодости!) трехдневная, если надеть на него чалму (почему-то вдруг подумалось), то получится вылитый Мушараф[2], и как это только милицанеры терпят, и — чего я вовсе не ожидал по его фотографиям в журнале, — чуть пришел, взобрался на диван с ногами, взял лежащий рядом томик Гумилева Николая Степановича[3], открыл на произвольном месте и давай, закатив глаза и покачиваясь этаким Лобановским[4], словно диктуя невидимой молоденькой машинистке с пергидрольными волосами, шпарить наизусть (я потом специально проверял — ни одной запятой не пропущено, не говоря уж о соединительных союзах):

— Кавычки открываются отточие она стояла посреди комнаты в настоящем шелковом костюме баядеры с двумя круглыми вставками для груди запятая на голых от колена ногах были надеты широкие туфли без задников запятая между туникой и шароварами белела полоска живота запятая а тонкие запятая чуть-чуть смуглые руки обвивали широкие медные браслеты точка Она сосала сахар запятая намоченный в одеколоне запятая чтобы зрачки были больше и ярче точка Признаюсь запятая я немного смутился запятая хотя часто видел таких баядерок в храмах Бенареса и Дели точка Мезенцов немного улыбался и старался куда-нибудь сунуть своего бумажного змея точка Наши надежды поехать в скетинг рассеялись совершенно запятая когда мы заметили на столе три больших граненых флакона точка абзац

тире Здравствуйте запятая господа запятая тире сказала Инна запятая не протягивая нам руки запятая тире светлый бог чудесных путешествий ждет нас давно точка Берите флаконы запятая занимайте места и начнем точка кавычки закрываются.

Хорошо, хорошо, так это и есть Гумилев? Ах, вот он какой... старательный... <...>" (Страница оторвана. — **Ред.**)

4 ноября. Zusammenkunft друзей

Начинаю писать о "Демиургах". Т.е. не писать даже, а только примериваться... Делаю это с азартом, а что выйдет... Черт его знает. Потуги на всезнайство. Места, не интересные мне, очень, едва ли не до слез, понравились ОМХу[5]. Вот то, что он оценил более всего ("Черт, мерзавец, собака, разве можно так хорошо писать! Вызвать вас, что ли, на дуэль?.."):

"Сеговия[6] — наш общий папа", как любил повторять один гитарных дел мастер. Нашего папу зовут не так. В середине 90-х на свет появилась неправильная, ошибочная, вредная игра. Это был большой подарок буржуев всем обитате-

Заклинания имеют обыкновение раскидывать свои спецэффекты на половину экрана.



* Эта правда. Сказать, что это, как и откуда к нам попало, не представляется возможным! Если хотите, считайте это расшифровкой тайно просмотренных личных дневников. Хотя это и не так. — **Ред.**

лям одной шестой части суши, а также тем, кто не хотел тратить двести условных единиц в месяц на закупку прямоугольников из плотного картона.

Архитектор программного обеспечения Сид Мейер[7] добавил в игру немного. Чародея, который бродил по сказочной стране, и волшебников, которые жили внутри крепостей и подземелий. Игра называлась Magic: Die Zusammenkunft: три миллиарда часов геймплея, состоящего в перекладывании карточек с цветными картинками и большим количеством текста. Из той игры выросли все сегодняшние поклонники Magic: Die Zusammenkunft. Этот трамплин выбрасывал посильней воробьевского. Прыгнув в 96-м, многие не приземлились до сих пор. Среди спортсменов оказалось много будущих сотрудников компании "Нивал". Спустя годы, они решили построить свой трамплин.

Проект "Демиурги", если кто не понимает, — самый смелый за всю историю компании. Карточных игр существует великое множество. Удачных карточных игр почти нет. Шаг влево, шаг вправо — позор и пропасть. Не спасет никакая "теккеновская" графика. Размажут по стенке и забудут навечно. Кто желает такой доли? Почему бы не сконцентрироваться на беспроигрышном "Блицкриге"? А вот потому..."

На этом месте он остановился и, осторожно, словно к чему-то в себе прислушиваясь, тягуче произнес: "Умно и глубоко... Но вы как-то слишком литератор. Я же на все смотрю сквозь игроков и свою многолетнюю практику. Трамплин "Демиургов" вполне может оказаться детской горкой с приземлением в детской же песочнице. Чтобы понять, что к чему, нужны недели, если не месяцы. Чтобы разобраться в механике игры, необходим большой опыт в Magic: Die Zusammenkunft. Я не говорил вам этого, но сейчас готов признаться: я тайно встречался с теми, кого ББ[8] метит в "черные" рецензенты, — ни у одного из этих людей, к моему огромному сожалению, этого опыта нет. С Zusammenkunft они знакомы на уровне одного нашего коллеги (не будем называть его артистической должности), который полтора года назад играл пару раз со своей супругой базовыми колодами из "стартера" и был предельно счастлив... Мы же привлечем к работе лучших экспертов: светлоголовых отличников мехмата, неоднокрантов "топ-8", титулованных судей, и каждая, даже незначительная, их фраза будет пунктом доказательства очередной теоремы..."

Я искренне любовался им. Чем больше я наблюдаю ОМХа, тем яснее мне становится, что к 70 годам он бросит стратегии и будет играть во что-то художественно-пророческое...

Какое? 5-е или 6 ноября

У Ома хрипловатый голос, вывезенный им из Лондона, ночные туманы которого, как известно всякому, ровно на 43 процента состоят из шотландского виски.

Что показало наше вчерашнее обсуждение возможного совместного материала? Когда-нбд. (в декабрьском номере?) вы прочтете это. Пока же мы решили не тратить место и время на описание правил и стенания по поводу "тотальной вторичности" (один из "черных" повторяет это как мантру. Досужее недоразумение, доведенное до культа. Сочувствую!). Но не будем впадать и в другую крайность: предсказывать популярность "Демиургов" в мировом масштабе. Сделаем рецензию полезной для чтения. Затаим дыхание. Если игру ждет удача, значит, кое-что в индустрии скоро изменится. А пока вдохнем из граненого флакона...

Ах, опять этот магический Гумилев...



События, разворачивающиеся на стратегической карте, иной раз затмевают своим драматизмом даже фильм "Форрест Гамп".

7 ноября. Вижуалс-1

Был вчера у Ома, потянуло на его квартирку, прошел пешком с "Водного стадиона", по Ленинградскому; проститутки приставали у каждой станции метро. Вот его чисто-желтый дом, — чисто-желтый подъезд, отевроремонтированный черный ход. Звоню. Открыл сам... На стене рядом с письменным столом красного дерева (говорит, что специально вывез из Р-н-Д: мол, прапрадед именно за ним писал для М.А.Ш. "ТД") большой портрет Дарта Вейдера[9] работы Шилова[10], множество бумажек-стикеров с записями вроде "Понедельник — раздавить Empire Earth. Выпила ВСЕ соки, за что должна получить! Графоман Гудман должен умереть!! За границей критика гораздо добрее.", "Вторник — играть несколько часов в Myth III. Интересно, почему Soulblighter вырвал себе сердце?..", "Среда — милый, милый Stronghold, когда же я найду время писать тебя..." Пока он готовил кофе, я





Герои не только роскошно анимированы, но еще и ощутимо озвучены: запечатленный на снимке персонаж сейчас начнет бить себя в грудь стальными кулаками с таким звуком, как будто кто-то колотит черпаком по гигантской суповой кастрюле.

сел за стол и стал перелистывать рукопись о "Демиургах"... Я представлял его почерк совсем иным, но — ярко, сочно!

"...Эффект такой же, какой семнадцать лет назад на измученных фильмом "Самая обаятельная и привлекательная" советскоподданных оказал по чьему-то недосмотру показанный на Московском кинофестивале образчик (было тогда такое слово — "образчик") буржуазного кинематографа "Звездные войны: Новая надежда". Сюжет в многочисленных пересказах обрастал самыми невменяемыми подробностями. Глаза постоянно просили остальной организм себя протереть. "Ролевые" дворовые игры а-ля "фашисты и наши" уже через неделю превратились в "Империя и наши". Тектонический, короче, сдвиг культурных пластов — и всего за один сеанс..."

Мы пили кофе и играли в четыре руки в "Демиургов".



Прав Андрей, игра выглядит так, что у вас поначалу не получается в это верить. Боевой экран в силу своей относительно небольшой площади детализирован до состояния полной фотореалистичности (к слову сказать, именно такой фокус, как написал мне Миша[11], используют его любимые консольные файтинги — чтобы лучше выглядеть, разумеется), модели персонажей не поддаются никакому описанию: так, даже в режиме покоя, просто ожидая команды, каждое из созданий имеет по три индивидуальные анимации. Андрей тут же вытащил на свет божий ниваловскую справку, подписанную самим Орловским[12]: "...средняя модель персонажа в "Проклятых Землях" имела 600-1700 полигонов, текстуру в 256x256 пикселей и body-part-анимацию (то есть каждая конечность модели анимировалась отдельно. — **ОМХ**). Модели персонажей в "Демиургах" содержат по 750-2500 полигонов, носят пижонские ("пижонские" — это, конечно, Андрея слово. — **ОМХ**) текстуры размером 512x512 и анимацию single-skin".

Вопрос на "троечку": как будут выглядеть игры от "Нивала" году этак в 2005-м, продолжай они эволюционировать ТАКИМИ темпами?

Снился ББ. К добру ли? <...>

8 ноября. Вижуалс-2

Позвчера вдруг нагрянул ОМХ. Мил, уступчив, неожиданно говорлив. В шутку заметил, что готов поселиться у меня на неделю — специально для сочинения совместной рецензии. Ха!.. Сейчас же сели с ним за игру. Он согласился со мною, что анимация выше всяких похвал: герои демонстрируют самые невероятные антраша в зависимости от своей расовой принадлежности: так, один из кинетско-синтетских (я их пока стойко путаю) рыцарей в минуты отдыха деловито подкручивает гайки на своей клешне. Во время боя камера этаким чертом скачет из одного выгодного ракурса в другой, демонстрируя летящие в героические головы специальные эффекты. Характерно, что и перелеты камеры, и анимация персонажей при необходимости отключаются, чтобы не слишком удивлять ваш персональный к.

Долго говорили об интерфейсе управления. ОМХ высказал смелое предположение, что он взят авторами из еще не написанной Хватом[13] книги "Идеальная юзабилити: миф или реальность?". Правой мышиной кнопкой теперь хочется кликнуть на всем, включая некоторых людей в общественном транспорте, — чтобы вызвать подсказку с указанием расхода эфира и краткой аннотацией.

9 ноября. Тактика

Вчера мы с Андреем наконец-то заманили в редакцию Биологина[14], одного из главных московско-российских друзей zusammenkunft, да, да, светлоголового отличника мехмата, неоднокранта "топ-8" и прочая, прочая. ("Лучшего эксперта не придумать: если баланс "Демиургов" покажется ему сделанным хоть на треть, это значит — игра гениальна", — сказал Андрей, как всегда, немного, самую малость (это я про гениальность), преувеличив. Но, боже, чего же это нам стоило... Ладно, не буду уходить от темы.) Он сейчас занят по горло, только что с турнира в Швейцарии, но все равно согласился поговорить с нами о балансе. Душка! Хлебосольный в таких случаях изверг ББ подал огромную коробку конфет — кто не знает об этой слабости Б.: "Ешьте, ешьте, а то я сам все съем".

Мы сели вокруг него, едва не с открытыми ртами, он же, сладко чавкая, что-то напевая и постоянно спрашивая нас "А вот это откуда?", уплел половину "Коркунова"

и только после этого кивнул головой: включайте, включайте свои диктофоны, ребята. Вот расшифровка этой записи, из которой я позволил себе убрать лишь лирические отступления Б. о том, как хорошо живется его zusammenkunft-друзьям в Швейцарских Кантонах:

"...Игра хороша именно тем, что предоставляет массу возможностей ошибиться. Разговор идет даже не о том, что нужно, например, сначала объявлять атакующих, а потом ставить "Нерешительность", — хотя это тоже надо знать и уметь. И не только о том, что нужно всегда точно подсчитывать доступный эфир и расходовать его с максимальной эффективностью. Арифметика такая, друзья: имея четыре единицы эфира, обычно выгоднее сыграть два заклинания за 2 единицы, чем одно, — тогда на следующий ход мы сыграем заклинание за 3, и еще останется 2 свободных. Это обычно лучше, чем два раза оставить по одной единице — и здесь мы подходим к ключевому магическому понятию mana curve.

Это кривая, описывающая стоимость заклинаний в колоде: сколько карт мы можем сыграть за одну единицу эфира, сколько за две и так далее. Чем она глаже, тем лучше, — этого обычно не понимают новички, норовящие начинить свою колоду "толстяками". У них очень высокая кривая: начинать играть можно, только накопив 5-6 эфирных единиц, фактически пропустив несколько ходов, — к этому моменту неофит обычно обнаруживает себя перед пионерским строем недружелюбно настроенных домашних животных противника, не имея возможности даже поставить блок.

Что важнее — призвать еще существо или "накачать" уже имеющееся? Потратить этот "Электрошок" на изничтожение блокера или просто нахлестать им по щекам противоборствующего героя? Идти в атаку всеми или оставить кого-нибудь на блок? Ответов нет и быть не может! Однако вы, друзья, обязаны знать о некоторых основных принципах.

Так, в "Демиургах" невыгодно блокировать: если существо с параметрами "атака/сила удара" 2/2 блокируется аналогичным по характеристикам животным, то погибает только блокер. Это плохо: мы теряем карту (в которую вложили ход, чтобы ее вытянуть, и эфир, чтобы произвести заклинание), оппонент не теряет ничего и корчит нам с противоположного конца поля боя отвратительные рожи. Здесь есть тактические исключения: так, иногда случается, что важнее сбить темп атак и прожить на ход дольше, чем сохранить существо, но в основном в игре гораздо чаще доводится атаковать, чем защищаться.

Существует такое решение, как создания класса walls, — его представители работают нашими телохранителями и часто неспособны даже огрызнуться. Их главная проблема — дороговизна, в результате чего к моменту появления стен агрессивная колода уже наполовину успевает выписать противоборствующему герою путевку в наш кинетский колумбарий. Выстраивая оборонительную колоду, необходимо, во-первых, пользоваться заклинаниями типа "Нерешительность" и "Темный/Древний лес" (действуют одновременно на всех зверушек противника), во-вторых, хорошо представлять, что же мы будем делать, когда доживем до момента, когда появится возможность начать атаковать самим.



Внутри полупрозрачных атлетических фигур скрываются железные тараканчики весьма гнусного вида.

Составление грамотной колоды — утонченнейшее тактическое удовольствие, несопряженное с суетой. До некоторых решений вы доходите лишь через несколько недель, после того как впервые садитесь за игру: так, существуют пары карт, применять которые по отдельности не имеет особого смысла. Вы со страшным скрежетом всех извилин думаете (в играх последнего времени, как вы знаете, делать это необходимо только в Commandos 2) и перебираете возможности, одна из которых приводит вас к выигрышу в пару-тройку ходов. Пример: виталские карты "Эфирная торговля" (конвертируют единицы здоровья нашего героя в необходимый для производства заклинаний эфир) и "Исцеление" (полное излечение героя) по отдельности являются довольно глупыми и дорогостоящими игрушками. Но соедините их — и вы получите форменное годзилла-суси!

Есть и другие способы низведения вражеских картежников, помимо спуска на них свор нечисти: так, из подземных тестовых лабораторий "Нивала" вышла на редкость изящная и смертоубийственная кинетская колода без участия единой зверюги. Сочетание эффективной защиты ("Стена воздуха", "Великое развоплощение") и быстрой промывки мозгов противника за два-три хода при помощи пары "Свежий ветер" (X ед. эфира: указанный герой получает в руку X заклинаний) и "Удар по разуму" (наносит каждому герою по 3 ед. урона за каждое



Не имея в активе ни единого телохранителя, наш герой вынужден терпеливо дожидаться, пока каждый вражеский жук засвидетельствует ему свое почтение.

заклинание сверх 5, находящихся в его руке) заставит вас баловаться с новой игрушкой часами.

Здесь важно заметить, что в "Демиургах" нет аналога Mammoth Tank: владельца колоды любой силы легко обратать, приложив некоторые умственные усилия. Стопроцентно выигрышная комбинация — это что-то вроде вечного двигателя или квадратуры круга: не один их искатель к настоящему моменту распрощался с остатками рассудка. Лично я жду выпуска "Нивалом" дополнительных карт: мне здесь нужно проверить некоторые догадки..."

Провожали Биологина всей редакцией, до самой проходной. Он уходил, унося с собою атмосферу праздника и сокровенного знания...

10 ноября. Аналитика-1

Как не устает проповедовать наш литературно-художественный альманах, сегодня любое заметное возмущение культурного пространства обязано обладать как минимум двумя уровнями восприятия. Те, кто думает, что Пинчон[15] пишет о матросах (хотя, технически, о них он и пишет), находятся на внешнем уровне. Остальным — намного интереснее. При этом, пытаясь искать дополнительные пласты, важно знать, что их может и не быть.

Это я о вчерашней встрече с экспертом и ситуации с "Демиургами"... Я принципиально не люблю всякого рода карточные игры, считая MtG, D&D и лично Дж.Р.Р.Толкина[16] этакими полными собраниями покемонов повышенной позорности. Напротив, для того же Биологина фраза "она легко мутирует в комбо-деку, убивающую aether burn'ом, — добавить еще aether burn, пару стенок с Х-прокачкой (чтобы было куда втискивать свой эфир), и спеллы, добавляющие каналы обоим игрокам..." полна сакрального смысла. Я дилетантски скупаю у внутриигровых торговцев оптом наиболее мощные заклинания (да чтоб покрасивее!), а ОМХ различает колоды по принципу card/life/tempo advantage и отмечает, что "иногда контрольная дека играет против некоторых оппонентов как агрессия". Сотрудники крупных рекламных агентств, задумчиво поскребывая тщательно культивируемую щетину, обычно говорят про такое магические слова "таргет разный". Вишь оно как...

Как правило, сориентировать игру одновременно на первых и вторых не удается никому. Завидев на горизонте Disciples (пример очень облегченного решения, "арабика" без кофеина), начинают килограммами метать икру адепты "хардкорного" подхода к делу. В MtG:Battlemage (противоположный вариант, тройной эспрессо с пятью ложками сахара) не станет играть человек, у которого кроме этого в жизни остались еще какие-нибудь дела.

Но при всем том вчера витиеватый умница Биологин, уже уходя, сказал буквально следующее: "Мне кажется, что "Демиурги" будут интересны всем: серьезные игроки найдут *глубину* в почти бесконечных комбинациях карт (ergo, тактических возможностях. — **А.О.**), т.к. разбираться во всех тонкостях игры можно неделями и месяцами (кстати! он обещал ББ прислать что-то вроде упрощенных рекомендаций для новичков... как же он сказал... "Развернутого материала не ждите — нет времени, но этакий эпиграф к игре — обещаю". Именно: эпиграф... Или что-то вроде того. — **А.О.**), ну а жаждущие мяса и крови получат все это с бессрочной гарантией качества в залихватском режиме Duel".

11 ноября. Аналитика-2

Нынешний день пуст — без книг и работы. И это тяжелее всего. Я всегда говорил, что кураре рассасывается на бегу. Остановился передохнуть, пожалеть себя, поныть, взял лишний выходной — помер. И в жопу. Таких не жалко. <...>

Только что получил письмо от ОМХа (сорри, по выходным это Peres Dequeller, peres22@hotmail.com), мы продолжаем уточнять свои позиции, потихоньку подбираясь к НСТ, нашему совместному тексту. Peres Dequeller, чего от него вовсе не ожидал, полон нездешнего пафоса. Не иначе — "Гумилев":

"...Здесь есть еще один момент. До сего дня походовые стратегические пребывали в загоне дремучей условности, т.е. выглядели и чувствовали себя так, как будто имели жизненный цикл "конвейер — помойка". Для меня такие вещи, понятно, никогда не были проблемой, но основная масса игротоварищей, на которой держится индустрия, при виде подобного обычно идет играть в AoE... Кстати, вам это понравится: вчера вечером, когда я сел за "Демиургов", пришел Василий, и вы знаете, что он спросил, постояв у меня за спиной пять минут? — "С каких это пор



на ПК стали делать такие классные файтинг-порты?" Каково?! Вот вам и таргет... С сухим хрустом да о колено — нет больше уродских потурновых. Умерли".

Согласен с маэстро Пересом.

"Демиурги" — самая красивая походовая стратегия, из когда-либо вообще созданных для ПК. Но это еще и: а) походовая стратегия с самыми высокими системными требованиями, б) первая *чистокровная* походовая стратегия за жуткое количество последних лет (цивилизаторские усилия Сида М. и сочувствующих не трогаем — не тот все-таки жанр), в) первая произведенная в России походовая стратегия, на которую можно (и нужно) смотреть без слез боли, горечи и ужаса...

То есть смысл не в том, что жанр TBS, подобно Джимми Боунзу (Jimmy Bones)[17], в образе "Демиургов" восстает из замусоренного склепа и идет заунывно стращать детишек.

Нет. Картина выглядит иначе.

Еще вчера ходивший пешком жанр сегодня садится в черный TVR Tuscan S (www.tvr.co.uk), вдавливает педаль газа глубоко в пол и в сопровождении пробирающих до самого позвоночного столба глухих басовых линий направляется в трехмерное высшее общество, проскакивая все светофоры исключительно на красный...

12 ноября. "Опять завтра"

Наконец-то добрался до "Путешествия в страну эфира". Прелесть, магическая вещь. Надо бы поставить ее эпиграфом к рецензии. Очень, очень актуально.

"— Завтра же мы начнем опять, только надо больше эфиру.

— Нет, Инна, — ответил я, — завтра мы ничего не увидим, у нас только разболится голова. Мне говорили, что эфир действует только на неподготовленный к нему организм, и, лишь отвыкнув от него, мы можем вновь что-нибудь увидеть.

— Когда же мы отвыкнем?"

16 ноября. Бунт на корабле

Скандал в благородном УЧУ-семействе. ББ, заказавший "черную" рецензию на "Демиургов" людям, чьих имен я даже не хочу здесь называть, буквально восстал против их текста.

Надобно пояснить, что все, как обычно, сошло бы им с рук, ибо люди они литературно даровитые, а ББ просто тает, когда видит *хорошо написанный текст*, тут его можно брать голыми руками, просить повышенный гонорар, внеочередной отпуск etc. — все сойдет, в горячке восторга даст согласие на что угодно.

Но в том-то и дело, что в этот раз сей номер не прошел. По одной простой причине: ББ нашел время лично проинспектировать "Демиургов", более того, сделанное им во время третьего бета-тестирования замечание, по словам разработчиков, войдет в первый же патч к игре с соответствующим именным "thanks a lot" в readme-файле.

Короче говоря, хула обломилась.

Очевидцы доносят, что это было НЕЧТО. Такого ББ еще не видел никто. "Фразеры! Кропатели казенных клише! Графоманы мурзилочные! Воблины доморощенные!" — это самое мягкое, что слышали УЧУ-стены в тот злополучный день.

ОМХ, передавая мне ИХ текст, думал, что я буду потрясен. А я, что называется, ни в одном глазу. Мне привычны такие неправды, такие мелкие уколы, такие журналистские провалы.

Вместе с тем мне больно полемизировать с ребятами. Это милые, талантливые люди с добрыми улыбками, у них усталые жены, красивые дети, они любят и знают свое дело и в последнее время относятся ко мне хорошо. Но их рецензия написана с надменным педантизмом схоластов-поденщиков, за которым, простите, скрывается невежество, а иногда и уличное хамство. Но более всего мне обидно то, что они элементарно не разобрались в игре. И это самое страшное в нашем деле.

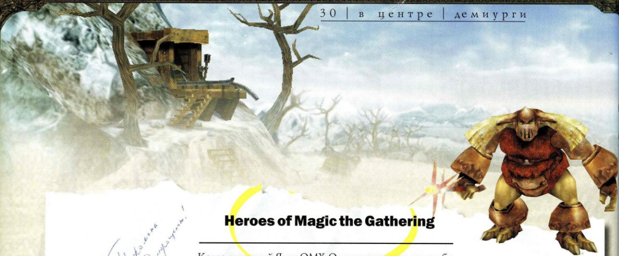
Нет, я не буду кричать "Lor what do they understand!", они профессионалы, это не оспаривается, текст легок, местами изящен — словно мыльная пена, но, боже, до чего же фельетонен — и ни гроша за душой! Авторы ни во что не верят, ничего не хотят, только бы половчее завертеть фразу и, окончив один трюизм, сейчас же приняться за другой...

Грустно. Приводить ли здесь ЭТО?.. Да, наверное... пусть будет. Во всяком случае будет что вспомнить...

(Вклеена распечатка "черной" рецензии. — **Ред.**)

Синдром "первого прихода в магазин". Глаза разбегаются, хочется сразу всего. Подобные ощущения вы испытывали, прокравшись в 1988 году на фильм "Новые амазонки", демонстрировавшийся под лейблом "Детям до 16 — нет!".





Heroes of Magic the Gathering

Когда двуликий Янус ОМХ-Ом неожиданно дал слабину, спрятал черную половину своей сущности в тихий омут собственной загадочной души и в два горла запел дифирамбы неоперившимся еще "Демиургам", наши сакральные барабанные перепонки отказались верить в реальность происходящего и сделали вид, что ослышались. Но нет — голоса певцов лишь набирали силу, входя в диссонанс с клетками головного мозга. Именно тогда на свет родилась свирепая химера о трех головах...

Поначалу ответные действия твари были весьма сдержанными: вместо того чтобы немедля наброситься на игру и растерзать ее на отдельные килобайты, зверюга изменилась в лице, заметно побледнела и, сдерживая тошноту, принялась вещать о пользе здоровой пищи. Головы при этом вели себя следующим образом.

Первая принялась осторожно надкусывать тело игры в самых различных местах, стараясь найти относительно лакомый кусок и одновременно боясь отравиться. При этом она приговаривала: "Приправ маловато, левый бок пригорел, филей жестковат, но требуха очень даже ничего..."

Голова номер два лениво заявила, что принимать сие блюдо внутрь ей нет никакой радости и возможности, поскольку доступное пространство в желудке кончилось уже давно. Да и не стоит пачкать руки — сами гляньте: неудобоваримый кисель с кусочками заемных идей. Говорят, от такой гадости могут быть синие дети.

Третья же украдкой проглотила первый попавшийся кусок туши, после чего принялась невинно интересоваться у коллег, как оно? Ей, мол, ужасно скучно все это пережевывать в очередной раз, и вообще — тошнить потом будет всех троих обязательно, так что лучше не.

Акт вербального насилия был неотвратим. Поскольку наш журнал читают и стар, и млад, мы не имеем никакого морального права приводить здесь все ужасающие сцены расправы и покажем лишь малую их часть — и то в текстовом формате.

Самое вкусное: хватай, а то убежит!

Где повар, я спрашиваю? Передайте ему, что он плут. Его блюдо под названием "Etherlords la russe" — чистой воды плагиат. На днях мне пришлось столоваться в соседнем ресторане с мировым именем и древними традициями — там подавали то же самое, только без этого новомодного полигонального соуса. Как же оно значилось в меню?.. То ли Heroes the Gathering, то ли MoHH... Не важно. Вы не поверите, но повар самым неестественным образом умудрился соблюсти все пропорции оригинального рецепта. Да вы посмотрите сами: все то, что зверски раздражало вас в Heroes of Might & Magic (HoMM), из "Демиургов" никуда не испарилось. Живет и здравствует, цветет и пахнет — немилосердно дурным цветом и таким же запахом. Рекомендую купить комплект прищепок. Более того, все то немногое, о чем смели мечтать скромные поклонники HoMM, так и не появилось. Спрашивается: а стоило ли так долго канифолить мозги ни в чем не повинным обывателям и умиленно ворковать?

Да, красиво, как фирменная японская цветомузыка на танцполе 80-х. Of course, волшебно, и звуки этнической му, прорывающие эфир, действительно достойны всяческих похвал — не шутка, не ирония, хоть сейчас ящик Грэмми! Но где же "изюм"? Опять не доложили!..





Разработчики слишком зациклились на своей фирменной магической системе и носятся с ней как с писаной торбой, самым возмутительным образом мешая общественности открыть глаза и заметить, что покемоноподобная (всех-их-вместе-соберемная!) возня с заклинаниями как раз и является самым слабым звеном в. Уже который номер "Полигона" забит пространными и престранными измышлениями главного нивальского дуба-колдуна о балансе, но, проблема-то в чем, гладко было на бумаге. На деле все оказалось намного шершавее и больнее. Сосредоточившись на оттачивании магии и уничтожении апартеида, разработчики самым наивным образом упустили одну деталь, и имя ей — играбельность.

Система ресурсов и заклинаний с рунами, как мы могли читать, перерабатывалась несколько раз. Ей-богу, можно было бы и продолжить. Представляете, бегать по всей карте сначала за новыми картами-заклинаниями, потом за рунами, которые их питают, не забывать при этом об источниках маны и о шахтах... Форменное издевательство. Вообразите себе книгу заклинаний в HoMM, которую надо подзаряжать, причем в неделе пути от нападающего противника. И смогут ли там внятно ответить разработчики, чем их не устроила система ходов из той же HoMM? Ведь в "Демиургах" на любое, даже самое примитивное, вроде подбирания сундука с кристаллами, действие тратится один ход. Спасибо, что ходим не по одной клеточке.

Стоит ли тратить безумное количество времени на сбор ресурсов с целью приобретения мощных заклинаний и рун для их применения? Нет. Нисколько. Ни в одном глазу, чтоб нам век в Catch the Sperm играть. Судите сами. Бойцам-салагам мощные заклинания попросту не по зубам — требуют слишком много ресурсов, которые на дороге вовсе не валяются и потому являются совершеннейшим дефицитом. В свою очередь, высокоуровневые шаманы и подавно не испытывают нужды в сверхсильной магии — зачем? Имея в своем распоряжении удесятеренное количество эфира, они запросто могут задавить противника дешевыми, но эффективными и потому особенно мерзкими фокусами. Словом, вместо того чтобы разыгрывать продуманные на много ходов вперед шахматные варианты, строя из себя блестящего тактика, вы запросто можете схватить в охапку несколько пешек и бросить их в лицо сопернику, — триумф будет обеспечен, причем без сколько-нибудь заметного усилия со стороны серого вещества, находящегося в черепной коробке. Кстати, наш давний знакомый и постоянный недопротивник AI весьма успешно, буква в букву, использует вышеописанные тезисы. И потому вполне способен показать где зимуют раки. Умнеет, шельма.

Грустно, товарищи, и невыразимо тоскливо признавать, что самая разрекламированная особенность игры, возможность создавать для каждого героя собственную книгу заклинаний с учетом его врожденных способностей, оказалась чем-то лишним — ее попросту нет смысла применять в полной мере. Она — словно пятая нога для собаки. Как некалиброванный валок на сортопрокатном стане. Как задающий риторические вопросы я.

Надо ли говорить, что, увлекшись магией, господа фиштанкисты слегка забыли об остальных составляющих игры? Однопользовательская кампания — не более чем набор уровней, которые можно долго и нудно "зачищать", время от времени натыкаясь на подарки дизайнеров. Собственно сюжет не представляет собой никакой литературной ценности и для раскрученной игры такого веса является еще одним пятном на и без того небезупречной репутации. Интерфейс — почти головоломка и первый кандидат на получение приза "интуитивно непонятное управление". См. все подробности чуть ниже по течению моей коллективной мысли.

Тщательное пережевывание — залог отличной работы желудка

Хрум-хрум... чавк... э... что?.. Ах, да! Не ешьте меня, коллеги, поедом и не смотрите с завистью налитыми кровью глазенками, но вот какое дивное соображение пришло в мою плотоядную голову. Ересь ведь у каждого стратега в крови... Так вот, игра эта — чистой воды бета-версия! "Нивал" выпустил абсолютно сырой продукт, где глюк на глюке, баг на баге, багом погоня... Да не пинайте вы меня своими шипастыми коленками, больно! Вот прожую и все по порядку разложу.

В релизе почти нет изменений со времен второго (или третьего?) бета-теста. Ну, то, что игра систематически зависает и регулярно вылетает в операционную систему, это понятно. Зависать она будет по любой причине: начиная со слишком быстрой прокрутки карты и загрузки боевого режима и заканчивая появлением любого диалогового окна! (Особенно не советуем вам "скипать" пробельной клавишей анимацию победы героев в комбат-режиме, лучше досмотрите эти кульбиты и тулупы до конца, всё дешевле выйдет.) И список опробованных первыми "счастливчиками" компьютерных конфигураций и драйверов на предмет совместимости с игрой наталкивает на мысль, что единственные ПК и комплект драйверов, с которым игра дружит относительно неплохо, принадлежат главному программисту. Как бишь его ФИО?..

Отчасти (но лишь отчасти!) такое положение дел объясняется предельной жесткостью "Демиургов" к системным требованиям компьютера. На стандартном "офисном" ПК игра вообще не запустится, а на Pentium III (плюс GeForce) будет прилично тормозить. Так что либо красиво, но с проблемами, либо подоступней, но так, как будто 3D-акселераторы еще и вовсе не изобретены. А казуальной домохозяйке ведь что надо? Верно, чтоб все гладенько и глаз радовало. Не пойдет она на "железный" рынок относить барыгам запредельные три сотни у.е. за непонятно что. Дома останется — играть в "Героев". Кстати, среди всех купивших jewel-версию домохозяйкин сын-студент будет единственным, кто сможет залезть в Интернет и через какое-то время после релиза скачать оттуда оцифрованную и, само собой, нелицензионную копию игрового мануала с подробными разъяснениями "что да как здесь делать надо". Но



даже он, принеся домой и установив ее, будет лишь изредка жалобно покрикивать: "Ах, мамо, ну что ж за глюки-то опять!".

Как кость в горле

"Железный" AI тоже не избежал дурной наследственности ранних бета-версий. Первый же заход на вторую миссию кампании продемонстрирует вам яростное рвение высокоуровневых вражеских героев: эти головорезы уже на третьем ходу возникнут из "тумана войны" и сразу же бросятся на ваших доходяг первого (или второго) уровня прямо через всю карту, сметая на своем пути жалких монстриков, захватывая все ресурсы, и, вы даже глазом моргнуть не успеете, закатают ваш родимый замок в асфальт. Попытка переиграть эту миссию вполне может явить тех же самых "навороченых" врагов, но на сей раз с весьма странными представлениями о том, что же, собственно говоря, им следует делать: противники будут нарезать круги по территории, сторониться ваших героев и как чумы избегать вашего замка, что вот уже миллион лет стоит один-одинешенек, гол, раздет и беззащитен.

В бою от нас ничего не зависит. Гольное бросание костей на стол. Мы не знаем, какие заклинания есть у противника, а наши выпадают скорее по закону подлости, нежели случайно. Правда-правда. Тактических, стратегических, аналитических навыков игроку не требуется совершенно. Все ограничивается одним-двумя вариантами действий, выбрать из которых может даже обезьяна. "Однорукий бандит" выглядит подлинным вызовом интуиции и интеллекту по сравнению с "Демиургами".

Опасность несварения

Баланс, говорите? Попытки сыграть в режиме "дуэли" приносят горькое разочарование: все четыре расы страшно отличаются по мощности своих заклинаний. Проиграв компьютерному противнику пять раз подряд, вы, эксперимента ради, поменяетесь с ним сторонами и... легко одержите пять побед! В зале еще остались сомневающиеся, что якобы присутствующий в кампаниях баланс достигнут только за счет бесчестных манипуляций с игровыми картами, а отнюдь не на основе всеобщего равноправия?

И подайте-ка нам, пожалуйста, того эстета-дизайнера, что колдовал над интерфейсом! Чтоб вы знали: модное слово "эргономика" не прошло мимо нашего захолустья. Это ж ужас что такое! Два дня мы в шесть глазенок смотрели на эти меню и никак не могли понять, чего от нас хотят, — так глубоко погребено рациональное зерно за тусклыми и однообразными псевдоготическими завитушками... Ходят слухи, что для определения интуитивности игрового интерфейса разработчики показывали случайно выбранным тестерам его прототип и спрашивали, все ли им в нем понятно. Так вот, не будь я заслуженным реликтом, с удовольствием прочитал бы этим ребятам вводный курс психологии визуального восприятия человека — мало бы не показалось!.. Шутки шутками, но какие-то стандарты в игростроении все же есть, всеми признанные и всем доступные. Причем "всем доступные" вовсе не значит, что они "для дураков" и что они "не могут удовлетворить комплексные притязания нашей сложной, но такой увлекательной игры". Короче говоря, изобретать велосипед еще раз явно не стоило.

Вы даже не представляете, насколько (дико выглядящий поначалу!) вступительный игровой ролик сообразуется с геймплеем. Казалось бы, что еще можно ожидать от создателей "Проклятых Земель", как не ураганного, плотноупакованного экшен-трейлера, замешанного на реве орков, свисте мечей, всполохах и громе магических заклинаний! Но нет, весь бюджет пошел на модельки и анимацию существ. (Хотя последние как раз очень даже ничего... Если б ниваловцы собрали на их базе real-time-стратегию, то золотым мальчикам из Blizzard пришлось бы немедленно свернуть разработку Warcraft III, взять бессрочный отпуск и засесть за учебники.) Потом только, наигравшись в "Демиургов" всласть, понимаешь, что ролик этот очень даже подходит к неторопливому медитативному и крайне забагованному геймплею. Градостроение отсутствует почти начисто, зато вот однообразных "магических" дуэлей — в серьезном избытке. Весь процесс в целом неплохо иллюстрирует любимый анекдот старика ПэЖэ: "...а сейчас мы ме-е-едленно спустимся с холма и...". Эй, не спать в зале! Проснитесь! Похватали мыши и давай гонять живность по десктопу! А то у Синтетов масло в шестеренках прогоркнет...

Объедки

Да, у меня тоже возникала эта мысль... Можно даже сказать, что она носилась в воздухе. И озвучивалась всеми кому не лень. Но прогнозы были слишком оптимистичны. Потом они превратились в ни на чем не основанную надежду. В конце концов, и надежда ушла. Нет, "Демиурги" не станут для всего мира новой HoMM. Домохозяйки не будут в перерывах между приготовлением еды бегать по карте, школьники не вспомнят об этой игре на перекурах большой перемены. Даже красноглазые фанаты походовых баталий предпочтут купить бесконечные "Хроники". Потому что не цепляет. Тоскливо. Сложно.

Единственное, что может вытянуть игру, — это система "глобальных заклинаний", благодаря которой персонажи вытворяют новомодные штучки. Но и то не факт...

В завершение всех этих неприятных ощущений в сытом брюхе остается только одна остро свербящая мысль: чем же, черт побери, занимались хваленые тысячи международных и отечественных бета-тестеров на протяжении последних месяцев?.. Хотя, не спорю, пожевал я тут весьма славно, поэтому, так уж и быть, могу кинуть разработчикам с барского стола вот эту обглоданную кость: от всех нападок и хулы отбивайтесь, товарищи, сильнодействующими патчами и молитесь, молитесь почаще!

17 ноября. Немного бесполезных советов

<...> А вот и обещанные гуру Биологином "упрощенные рекомендации для новичков", написанные им вместе с неким Даниилом Соколовым[18], о чем он просил непременно упомянуть. Ну-ну...

"Стратегическая часть игры (не без причин) напоминает всенародно любимых "Героев", которых неизвестный фанат FPS отловил и выпотрошил, а Великий Рулевой Кранк, обнаружив жертву в глубокой отключке, пожалел и набил идеями собственного производства. Вы сюда в "Магию" играть пришли? А как вам понравится, что ценные заклинания исчезают из вашей колоды после нескольких использований?

Чтобы прокормить свое ненасытное детище, ищите на общей карте порталы. Там вам продадут руны, и жизнь вновь обретет утраченные краски. Элегантным движением ниваловской руки HoMM превращаются в "Магию", и наоборот (согласно взятым повышенным обязательствам, мы должны упомянуть эти две игры в одном и том же предложении минимум три раза!).

Впрочем, на каждую гайку есть свой болт. Вот трюк, полезный в условиях ограниченных ресурсов: все non-primitive-заклинания в колоде как бы накладываются поверх примитивных. И когда у любимого "Каменного дождя" кончаются руны, вместо него в колоду возвращается "Огненная волна". На этом можно (и нужно) экономить. К примеру, так: пусть у нашей колоды есть виталское заклинание, дающее 4 маны... ох, простите, 4 кванта эфира за одну. Оно редкое, и значит — руны к нему — дорогое удовольствие. Вложим в него одну руну. Положим его поверх примитива, дающего два кванта эфира за одну. В первый раз потянув его из колоды, мы спокойно его сыграем. Но когда мы потянем его во второй раз, нам уже, скорее всего, не будет разницы, добавили ли нам 2 эфира или 4, — эфирных каналов уже много.

Поэтому приходится внимательно смотреть "поверх" чего накладываются заклинания. Так, у кинетов прежде всего нужно закладывать "Ледяной щит" — за один эфир дает +0\+1, ибо глупость страшная. А "Малое развоплощение" можно отложить на потом, вещь-то, вообще говоря, полезная даже в битве героев старших уровней.

Кроме порталов и местных заведений, продающих "по дешевке" заклинания, на карте приютились семь видов шахт с различными ресурсами. Ну и просто специи в розницу. Нервные, получив сообщение "Найдено 70 "Черных Лотосов", тихо сползают под стол. Остальные отправляются разглядывать вагонетки, выезжающие из местных лабазов каменных. "Мандрагора"? Конечно, у нас есть мандрагора...

А несчастные замки, которые доблестные герои избивают до полусмерти, похоже, сбежали из WarCraft сотоварищи. У каждого замка, видите ли, есть хиты. И они их умеют восстанавливать. Ну а чтобы разрушить замки, нужно "подойти героем" и как следует... приложиться к нему, потратив пяток ходов. Как раз чтобы защитнички успели прибежать (вариант: наплодиться из того же замка) и дать агрессору по бестолковой голове. Причем у одних героев может быть навык, помогающий громить гнездо супостата, а тем временем другие прокачивают "Контрудар", прикрывая родной дом.

Мы, кажется, заговорили о геройских возможностях? Их, поверьте, достаточно, чтобы обеспечить головную боль любому, возомнившему себя асом дуэли. Как вам, например, понравится "Медитация", на первом уровне позволяющая тянуть из колоды по дополнительной карте каждый четвертый ход? Слабо, учитывая, что на "мастере" вы получаете бонус каждый второй ход. А еще есть "Удача", повышающая шанс срабатывания вашей специализации. Для любителей — нечто противоположное — подавляющее специализацию противника. И так далее, de capo.

Продолжаем разматывать клубок. Специализации отличают героев друг от друга, добавляя каждому бою элемент неожиданности... пока вы не научитесь отличать соперников в лицо. Вы все рассчитали с точностью до жизни, а ваш любимый орк не нанес вреда сопернику? Вас не убили бы, если бы эти кобольды вдруг не пробили на "в-два-раза-больше-чем-должны-были"? Специализация, батенька.

Ладно, чем дразнить вас широкими возможностями, займемся конструктивом. Аккуратно используйте места, раздающие experience героям, — у героя высокого уровня быстрее прирастают эфирные каналы. И если с местом, где дают фиксированное число опыта, все понятно — брать сразу, то с заведением, выдающим "половину опыта, необходимого для перехода на следующий уровень" по разу на геройскую физиономию, все хуже. Непонятно пока, когда его выгодно использовать, на ранних уровнях или ближе к концовке. Экспериментируйте, и будет вам счастье".

Сегодня над моей Москвой был жуткий снегопад...

[1] Ом Андрей Георгович, обозреватель, ведущий сотрудник культового журнала Game.EXE, культовая фигура игровой журналистики.
[2] Мушарраф Первез, президент Пакистана, генерал.
[3] Гумилев Николай Степанович (1886-1921), поэт, расстрелян большевиками. Здесь цитируется его рассказ "Путешествие в страну эфира".
[4] Лобановский Валерий Васильевич, великий футбольный тренер.
[5] Хажинский Олег Михайлович, обозреватель, ведущий сотрудник культового журнала Game.EXE, культовая фигура игровой журналистики.
[6] Сеговия Андрес (Andres Segovia, 1893-1987), великий испанский гитарист.
[7] Мейер Сид (Sid Meier), легендарный разработчик компьютерных игр (автор "Цивилизации", "Колонизации" etc.).
[8] Исупов Игорь Михайлович, главный редактор культового журнала Game.EXE.
[9] Вейдер Дарт (Darth Vader), сквозной персонаж киносаги Дж.Лукаса "Звездные войны" (Star Wars), бывш. джедай, обращенный на Темную сторону Силы.
[10] Шилов Александр Максович, художник (см. рекламу в метро).
[11] Судаков Михаил Станиславович, обозреватель, ведущий сотрудник культового журнала Game.EXE.
[12] Орловский Сергей Александрович, генеральный директор компании Nival Interactive, разработчик компьютерных игр мирового уровня.
[13] Иванский Кирилл Владимирович, редактор веб-сайта культового журнала Game.EXE.
[14] Бугаенко Игорь Олегович, очень видный российский MtG-игрок.
[15] Пинчон Томас (Thomas Pinchon), американский писатель, двоюродный дедушка постмодерна, крестный папа теорий заговора, свояк Уоррена Спектора (Warren Spector) и автор нетленок "Выкрикивается лот 49" и "V".
[16] Толкин (Толкьен) Дж.Р.Р. (J.R.R.Tolkien, 1892-1973), английский писатель, основоположник "фэнтези", филолог.
[17] Боунз Джимми (Jimmy Bones), главный герой афроамериканского урбанистического киноэпоса Bones в исполнении "актера" по имени Snoop Doggy Dogg (последний — чемпион мира по самолюбованию, автор бессмертной поэмы "Fuck It (Death of the Snow White)").
[18] Соколов Даниил Александрович, видный MtG-игрок, скорее всего, единолично написавший "советы начинающим".



Первый взгляд

RALLY TROPHY
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.rallytrophy.com

Жанр
Раллийный симулятор

Дата выхода
Декабрь 2001 г.
Объем демо-версии
73,5 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик
Bugbear Entertainment
Издатель
JoWood
www.jowood.com
Издатель в России
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru

СУТЬ
Лучший из когда-либо виденных спецами .EXE раллийных симуляторов.

ОСОБЕННОСТИ
Российская трасса удивительно похожа на российскую. Что происходит?!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 650), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0+.

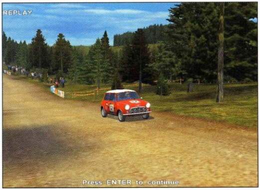
Знаете, я ни разу не видел в Москве "Мини". Что, естественно, не является абсолютной мерой и поводом для утверждения, что в России их нет вообще, но все же. Тем более смело можно предполагать, что крохотный автомобильчик Mini Cooper S, модель 1964 года, оснащенный стосильным четырехцилиндровым двигателем и парой тщательно свернутых в бараний рог гонщиков, никогда не колесил по пыльным дорогам нашей лесистой Родины. И все же.

РУСОФИЛ КУПЕР

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Редкий Пруст долетит до середины Кремля. Редкий англичанин доведет свою "Мини" до конца пятикилометрового российского этапа целой и невредимой. Потому что уж очень красиво вокруг. И машинка такая маленькая и норовистая. А штурман бесконечно пьет чай.

Демонстрационная версия Rally Trophy (за полной приходите, пожалуйста, в январский номер! в продаже с 20 декабря!) предлагает ознакомиться с окрестностями экзотического русского местечка Lemetti, что находится как раз между шахтерским поселком городского типа Лимиты и деревушкой приволжских немцев Лемминги. Хотя многим этот пятикилометровый скоростной участок скорее напомнит спиритуальный маршрут "На дачу!". Видите, они сделали нашу Родину похожей на себя: обошлись без вольнодумных медведей, пожамканных селян и слабо торчащего из вечных мерзлот рязанской пахоты собора имени Василия Сумасбродного. Уже за одно подобное силовое решение мы обязаны (и обязательно будем) уважать авторов игры. Средняя протяженность уважения достигает размера двух журнальных полос.



Игнорирование replay в Rally Trophy уже давно считается признаком дурного вкуса.

ТАБУРЕТКА НАЛЕГКЕ
Некоторые злопыхатели клеймят ранние модели Porsche 911 "табуретками". Это неправда, товарищи. Настоящий элемент кухонного гарнитура с моторчиком — это Mini Cooper. Из общего веса в шестьсот с хвостиком килограммов половину наверняка занимает двигатель объемом в 1,3 литра. Добавьте сюда четыре солидных литых спортивных диска, тяжесть кожаных спортивных сидений "Рекаро" и увесистую надежность навершия рычага коробки передач. Видите: на кузов и прочие утилитарные механические прибамбасы вроде подвески и ходовой места почти не остается. Натуральный пуфик.

Вперед к победе всю вышеописанную конструкцию увлекают ровно сто лошадиных сил — убийственно много. С равным энтузиазмом можно путешествовать на крыле реактивного лайнера. Основная нагрузка приходится на передние колеса, где восседает не только двигатель, но и два гордых своим безрассудством довеска-раллиста. Остающаяся за спинами гонщиков часть автомобиля, куда входит третья дверь, часть крыши и два необходимых для устойчивости (задних) колеса, оказывается как бы не у дел. И Rally Trophy тщательным образом подчеркивает сей небезынтересный факт.

Как? Сугубой правильностью физической модели, разумеется. Управление Mini Cooper, идущим по относительному бездорожью с крейсерской скоростью в 120 км/ч, напоминает борьбу со съехавшей с катушек газонокосилкой. Она бурей мечется по дачному участку, а вы, повиснув на ней диковинным хвостом, пытаетесь направить ее в сторону от возлюбленных огуречных грядок. Кормовая часть "Мини" пускается в загул при малейшем намеке на прикосновение к рулевому колесу, а вам достается честь ответить прославленным раллийно-спортивным трюком.

Переднеприводные автомобили принято "вытаскивать" из заноса и поворота газом. Так уж повелось. Rally Trophy с гордостью представляет сей аттракцион в невиданном доселе реалистическом ключе. Правильное обращение с педалью акселератора щедро вознаграждается спецэффектами: вас лихо вколачивает в сиденье тридцатипудовой киянкой, а машина, забросив идейные метания, вписывается в поворот straight by the book. Как доктор прописал то бишь.

ШИШКИН ВЕС

В дальнейших указаниях вышеупомянутого эскулапа также значилось: забудь о тормозах, товарищ. В демо Rally Trophy они совершенно ни к чему. Стоит лишь отпустить судорожно вдавленную в половицу педаль регулировки газа, как автомобиль враз теряет свою антилопью прыткость — очевидно, благодаря удачному сочетанию сильных порывов встречного ветра и собственной легковесности. Это, безусловно, новое слово в раллийном спорте, обладающее как значительными достоинствами, так и прискорбными недостатками. К числу первых относится долгожданная возможность забыть о наличии крайней левой педали, сводя общее количество ножных рычагов к одному (автоматическая КПП уже позволила изъять из салона вносящую смуту в сердца неофитов третью педаль). Что же следует считать серьезной провинностью революционного решения по ампутации тормозных органов? Ответ однозначен: художники сделали эксклюзивную анимацию водительских рук, иллюстрирующую использование ручного тормоза, а вы так и не почтите ее вниманием. Нехорошо-с.

Но вернемся к долам и весям Необъятной. Родина красива и мила сердцу — и в этом опять-таки заслуга старательных художников. Перелески здесь ровно того привычного цвета, золотые пшеничные поля столь же неожиданно появляются посреди дремучего бора, а стройные плакучие березки выполняют функции coup de grace для самых недоверчивых. Некоторый диссонанс в идиллическую картину Валдайской возвышенности вносят лишь до боли знакомые телеграфные столбы, увешанные неожиданно упитанными проводами. По версии интеллектуалов, именно таким оригинальным способом некоторые братья-славяне умудряются незаметно откачивать черное золото из отечественных нефтепроводов. В остальном российский этап Rally Trophy — Шишкин Шишкиным.

А помните тот знаменитый летний ландскейп с летним маревом над бескрайним пшеничным полем, редкими сосенками и рыжеватой змейкой сельской дороги, струящейся под самый горизонт? Строители Rally Trophy предусмотрели специальный вид назад-на-заднее-колесо, дабы вы смогли воочию лицезреть клубистые вихри той самой рыжей пыли и дождик мелкого щебня, летящий из-под запасных шасси нашего мини-экипажа. Что же до остальных прелестей автомобильного путешествия по российской глубинке, вы обнаружите их здравствующими и процветающими — в самых неожиданных для вас местах.

ОСТРОФОБИЯ, 35-Й КИЛОМЕТР

"Rocks", — чопорно выводит Штурман и кладет кусочек сахара в чашку чая. Иногда удивляешься, чем занимается такая эклектичная парочка в этой богом забытой стране. Штурман, англичанин голубых кровей, и ваше альтер-эго, низведенное до толстых астронавтских перчаток, клещами вцепившихся в баранку руля. Инопланетянин и gentleman's gentleman в крохотной английской машинке посреди русской чрезполяколесицы.



"Купер Мини". Ну разве не прелесть?

Действительно, камни. Здоровенные серые валуны, атавизмы ледникового периода, и их меньшие собратья. На последних можно замечательным образом кувыркнуться — отличные трамплины. Может, они умеют ползать и специально подкатываются к месту вашего выхода из поворота? Сделаешь пару оборотов через крышу, плюхнешься на крохотные колесики и поковыляешь дальше.

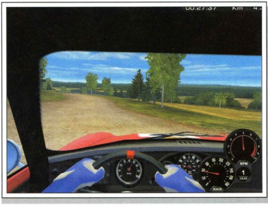
"Don't cut. Ditch", — и помешивает густую заварку серебряной ложечкой. Срезать никто и не собирался, хотя обочины здесь просторные и мчать по ним можно с той же безумной скоростью: глупых ограничений на переключение передач вне дороги никто не вводил. Умно. Зато канавы вдоль трассы настоящие, глубокие. Попадешь в такую и трансформируешься в бобслеиста. И дорожные знаки, эти дорожные знаки! Ну зачем русские вкапывают их в землю на три метра?!

Ударившись о бронебойный знак "сужение дороги", Mini Cooper отлетает в темный перелесок. Огромная хвостая лапа толкает голову штурмана вниз, к коленям и кипятку, под торжествующий звон разбитой чашки от Wedgewood.

— You'll kill us both. Maybe we can change seats?

— Не в этой жизни, старина. Кто же тогда будет заваривать чай?

И вынимаю новую изящную английскую чашечку из огромной коробки за водительским креслом.



Первый взгляд

COMANCHE 4
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.novalogic.com/games/comanche4/

Жанр
Обезьяний вертосимулятор

Дата выхода
Декабрь 2001 г.

Объем демо-версии
45 Мбайт
(не см. на диске! действие демо-версии, увы, закончилось в середине ноября)

Разработчик/издатель
Novalogic
www.novalogic.com

СУТЬ
Помните о пошлой пародии на жалкое недоразумение? Она.

ОСОБЕННОСТИ
Милый такой мирок. В песочнице. Все игрушечное, неуклюжее. Включая вас, к сожалению.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
К данному пункту авторы отнеслись с юмором. Посоветовали купить GeForce3. И все.

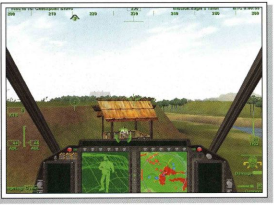
Вчера в рамках миротворческой миссии в Пакменостане американские войска высадились под Прандибрахом. Военные источники в Пентагоне сообщают, что на пакменостанской земле оказалось около двух сотен "белых батончиков", как их здесь ласково называют. Прикрытие группы с воздуха осуществляет элитное подразделение пилотов, оснащенное самым продвинутым винтокрылым демократизатором, стоящим на вооружении у сил добра, — RAH-66 Comanche.

БАТОНЧИКИ ПОД ПРАНДИБРАХОМ

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
В ходе операции "Схоластическая угроза" вам предстоит набивать тушки врагов двадцатимиллиметровыми снарядами, рвать их на мелкие кусочки семидесятимиллиметровыми ракетами, чудесным образом поддевать их ракетами класса "воздух-воздух" и даже расходовать на презренных драгоценные боеголовки с лазерным наведением. Во имя демократии, Гражданин!

Президент Плюш в своем выступлении перед нацией твердо заявил: "Мы обязаны безжалостно разорить террористическое гнездилище. Наши славные батончики уже сейчас разворачиваются на территории обитания международного зла и готовятся прижучить интернациональных сепаратистов самым непримиримым образом". Снятые специальным корреспондентом PPC (Пи-пи-си) кадры показывают ряды розовощеких батончиков, с аппетитом поглощающих митлоафы, обезжиренные йогуртеры и, конечно, бигмакеры. Пара безразмерных черных батонов играет в стритбол. Над окруженной джунглями крохотной базой гордо реет сэшэанский флаг.



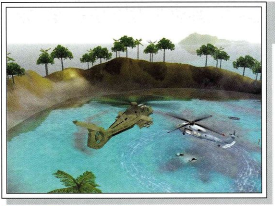
Террористы вьют для себя уютные гнезда. Там они проводят большую часть свободного времени — в тишине и уюте.

А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ
Пока вышеозначенные замешанные и завернутые расслабляются в больших удобных палатках с кондиционерами и режутся в покер на презервативы, командование объединенной группировкой миродельческих сил в Пакменостане обнаруживает сразу несколько интересных фактов: 1) Вместо континента их забросили на остров; 2) Из-под каждого куста представителям демократической цивилизации белозубо улыбается окалашенный головорез; 3) Остров полностью контролируется вооруженными до зубов боевиками.

В панике, называемой официальным Вашингтоном тактикой "hit-and-run", батончики хватают джип, пару автоматов и истерично несутся на другой конец острова, попутно призывая на помощь силы небесные.

Кавалерия, твой выход!


WORLD WAR III
чёрное золото
На секретной конференции Центральной Геологической Комиссии ООН были раскрыты ошеломляющие факты. Запасы нефти катастрофически сокращаются.
Ее запасов хватит максимум на 8-10 лет. Даже высокоразвитые страны не смогут придумать за такой короткий срок альтернативный энергоресурс. Волна протестов проходит по всей Земле.
• Полное трехмерное изображение
• Реальная смена дня и ночи
• Приобретение военного опыта в битвах и сражениях
• «Технологическое дерево» (изобретение нового оружия)
• Система подземных туннелей
• Строительство мостов
• Оборонные системы
• Электронные системы (подслушивание неприятельских переговоров)
• Выбор между простым и более сложным видом интерфейса
• Ошеломляющий саундтрек придает боевое настроение



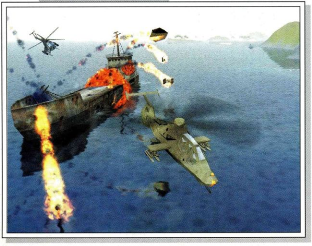
Специальный рыбацкий геликоптер подсекает шпионского леща-наймита.

МИСТЕР ГОРДЖЕС

Если реклама "зеленых беретов" изобилует перспективами поглощения дождевых червей и прочими кулинарными мерзостями, то пиар-группа BBC выбрала совсем иной путь. Вы сможете носиться на своем вертолете со скоростью 200 миль в час! Каждому гаду — по снаряду, каждой гадской машине — по ракете. Отделение чистых от нечистых происходит автоматически, благодаря интеллектуальной системе наведения. Пилоту остается лишь листать Morning Post и время от времени задумчиво давить на гашетку.

Управление ультрасовременным вертолетом может освоить даже выпускник юрфака, существо искренне земное. Ручка газа намертво пригвождает винтокрылое чудовище к заданной высоте. Меньше газ — ниже, больше — выше. Following me? По этой самой причине с джойстиком управления можно делать все, что заблагорассудится: дергать его, шпынять, гнуть, выкручивать и даже теребить. RAH-66 все равно не упадет, он буквально насквозь пронизан foolproof-механизмами. Наигравшись, вам остается лишь развернуться носом к противнику, активировать "умное" прицеливание и методично, одного за другим, уничтожить всех недругов мировой демократии в округе.

Вот как зрелищно уходит в морскую пучину перевозивший белый порошок (и другие боеприпасы) сухогруз.



ЧТО ЕСТЬ НЕМЕЗИС

"В нас стреляют, нас реально мочат! — завывают десантники в полевые рации. — Еще немножко, и мы всем взводом подадим в суд на штаб, командование, BBC и правительство".

Справедливости ради придется признать: криминальные элементы действительно замечательным образом обжили островок. Похоже, они не так давно ограбили одну из выставок вооружений. Вынесли все подчистую. В базовый набор островного пехотинца входят верный любому правому делу "Калашников", страдающий самолетофобией продукт западной цивилизации по имени "Стингер" и даже портативный миномет. Со всеми этими железяками на хребтах отважные кабальерос дефилируют по джунглям в поисках поборников истинной свободы. Их чуткое ухо безошибочно ловит шум автомобильного двигателя и, тем паче, гул вертолетных роторов: дисплеи прославленной системы наведения демонстрируют их торопливые попытки воткнуть миномет в землю или указать "Стингеру" верный курс. Двадцатимиллиметровый приговор трехствольной пушки "Команча" звучит отходной молитвой, читать которую приходится наспех и слишком уж часто. Откуда на крохотном клочке суши такое количество головорезов?!

"Они убили Билла! — тем временем рыдают размокшие батончики. — А вот с той баржи к нам плывет пушной зверек ценной породы". Прибытие в каждый новый waypoint знаменуется спуском с цепей озверевших от ожидания триггеров. И если первая контрольная точка лишь суммонила стадо опулемеченных джипов, то вторая вызывает группу моторок с припаркованного неподалеку сухогруза, привлекает к вам внимание эскадрильи легких вертолетов и нескольких систем ПВО. Может, ну их, облетать стороной, эти waypoints? Но тогда в ледниковом отстое окажется и сюжетная линия с вытекающим из нее миссионным хеппи-эндом.

Жизнь элитного вертолетчика на поверку оказывается непростой и жутко суматошной (советуем стресс-табс!). Окрестности буквально кишат бегающими, колесящими, плавающими, летающими и прочими немыслимыми поклонниками джихада, наркотиков, секс-туризма и офшорного бизнеса. Адское место для патриотичного, воспитанного в чистейших пуританских традициях демократа. Весь мир не только по-живому приятно и деловито снует, но и активно целится прямо в ваше целомудренное темечко!

Рассказывать о дальнейшем спасении пресловутого оперативника, удирающего куда-то на надувном "Зодиаке", не позволяют морально-этические устои. Достаточно задекларировать статистику покушавшихся на незадачливого вояку: 15 торпедных катеров, 8 боевых вертолетов и пять заблудившихся в открытом море исключительно пеших минометчиков. Не спрашивайте, не надо.

А ЭТО МУЗЫКА МОЯ

Comanche 4 — самый недалекий из всей серии. Титул более чем заслужен, уж поверьте. Ведь в качестве целевой аудитории разработчикам видятся либо дети до трех лет (но в игре через край патентованого анимированного насилия), либо... С другой стороны барьера "симулятор" ожидает разношерстная толпа поклонников: все они каким-то чудом управляются с компьютером, но в своем умственном развитии не ушли дальше плезиозавра.

В частности, авторами блистательно открыт новый концепт игровой сложности! На "легком" уровне вы пользуетесь видом от третьего лица. "Нормальный" пакует несчастного вас в кабину, заставляя тяготиться соседством каких-то приборчиков. "Тяжелый" уровень действительно не для слабонервных. Нет кабины. Нет вертолета. Только окружающий мир, "первое лицо" и те самые очень странные гэджеты, от которых уже не отвернуться. Кошмаръ.

Novalogic обещает тридцать "полномасштабных" миссий, и мне становится страшно. Ну и пусть ландшафт реагирует на воздушную струю роторов вертолета — велика важность. А вот в features в заслугу авторам ставится легкость управления с помощью клавиатуры и мыши... Ага?

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

НАШ ВЫБОР

Последний взгляд

"ИЛ-2: ШТУРМОВИК"

http://1c.games.ru/IL2_SYS.HTM
www.il2sturmovik.com

Жанр
Авиасимулятор

Разработчик
1C:Maddox Games
www.il2sturmovik.com/the_game/dev_team.php

Издатель
"1C"
http://1c.games.ru

Издатель на западе
Ubi Soft
www.ubisoft.com

Сложность	высокая
Графика	4,5
Сюжет	2
Звук	4,5
Управление	4,5
Интересность	**4,7**

СУТЬ
Вы ведь и так знаете, правда? Лучший авиасимулятор на тему Второй мировой.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/ME/2000, Pentium II 400 (рек. Pentium III 600+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), OpenGL- или Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 6x CD-ROM, DirectX 8.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Здесь должна быть реклама всех самых приличных джойстиков, без которых, конечно, в эту игру лучше не соваться.

ИГРА

Как ни странно, в небе тоже есть место клаустрофобии. Задыхаясь и путаясь в паутине дымных следов, оставляемых вражескими выстрелами, отчаянно пытаясь вырваться (ручку до отказа на себя, а самолет все равно кажется почти неподвижным!..), каждый раз забываешь сказать себе самое главное: "Проснись. Это всего лишь игра".

Ашот АХВЕРДЯН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

После заигранного практически до дыр демо я ждал полную версию со все нарастающей тревогой. Конечно, технологически демо было выше всяких похвал, а вот общая атмосфера происходящего напоминала игру в самом плохом смысле этого слова. Сразу после взлета начинался, простите за выражение, экшен. Что совсем дико смотрелось при атаке на вражеский аэродром, который располагался едва ли не нос к носу с нашим. Я утешал себя тем, что эти три миссии были сделаны специально для демо-версии (о чем говорило хотя бы то, что над Смоленщиной, которая в демо, дело происходит в 41-м, а все три машины, на которых нам дают полетать, датируются 42-м). Но это утешение казалось мне слабым.
И вот наконец релиз. Гора с плеч.

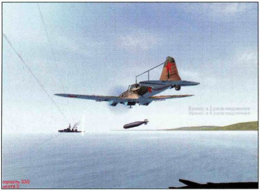
Я живу в башне из слоновой кости. Порой сюда заглядывают мои друзья, интеллигентные люди, с которыми мы ведем пространные философские беседы или обсуждаем те или иные произведения человеческого гения. Между тем Hi-End-система поет нам голосом Силлы Блэк что-то очень милое и наивное, а в холодильнике остывает текила. Жизнь прекрасна и удивительна.

Конечно же, репутацию "Ил-2" будут создавать ценители хардкорных симуляторов (к коим ваш корреспондент скромно относит и себя), но несомненно и то, что в общем числе покупателей процент наших единомышленников ничтожно мал. С балкона башни видна не только широкая река, но и дома, что населяют люди, совершенно на нас не похожие.
— А что за игра?
— "Ил-2".
— Леталка?

"ЛЕТАЛКА"

Создатели любого хардкорного симулятора имеют обыкновение клясться и божиться, что даже самый неопытный игрок сможет настроить сложность их продукта под себя. Потом об этом вскользь упоминает компиляторская игропресса, и к этой теме больше не возвращаются. Между тем с каждым годом симуляторы становятся все серьезнее и серьезнее. Те, кто успел запрыгнуть на поезд вчера, радуются поездке с постоянно усиливающимся ветерком. Остальные в ужасе броса-

"Ил-2" в роли торпедоносца. Торпеда уникальная — сходит и работает даже после пике или восходящей бочки.

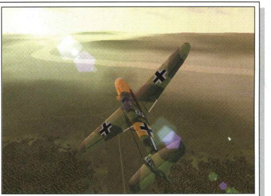


ются прочь от железнодорожного полотна. В кювет.

Наш машинист не обманул: чуток поиграв с настройками, управлять местными самолетами сможет каждый, причем с клавиатуры — джойстиком можно и не заморачиваться. Получается не то чтобы совсем уж Incoming, но нечто отчетливо аркадное, причем в таком режиме лучше вылезти из кабины, превратив "Ил-2" в TPS. И любоваться на свой самолет: в этом ракурсе он похож на дорогую коллекционную модель, идеально точную в пропорциях, но неестественно красивую, когда каждая нарочитая потертость фюзеляжа покрыта тонким слоем специального лака. Это не боевая машина, это предмет восхищения и поклонения, Ларочка отдыхает.

Вот только аркадного симулятора из "Ил-2" не получится никогда. Хотя бы потому, что его внутриигровой мир априорно совершенно иной. В несерьезных вещах враги всегда прибывают крупнооптовыми партиями и погибают, стоит вам только насупить брови чуть сильнее обычного. Здесь же... здесь ты долгих двадцать минут летишь до цели, где наконец встречаешь всего лишь пару самолетов противника, но... не делаешь при этом ни единого выстрела — ибо те семь машин, что летели на задание вместе с тобой, разбираются с врагом еще до того, как ты успеваешь что-либо предпринять. Или же садишься на хвост вражескому бомбардировщику, выпускаешь в него весь наличный боезапас (да так лихо, что куски его обшивки сыплются на тебя, словно такое неуместное летом конфетти), после чего враг... с истинно буддийским спокойствием летит восвояси. А что? — печень не задета, легкие в порядке, будет жить, ну а шрамы красят мужчину, спросите у Скара.

"Нас разместили прямо у аэродрома, в очень живописном месте, в излучине широкой реки, берега которой по утрам окутаны мягким туманом".



Не аркада.

О том же, как здесь относятся к ученикам, я еще упомяну.

EACH TIME I LOOK INTO YOUR EYES

Вернем настройки реалистичности в надлежащее им положение и займем свое место в кабине пилота.

...на восточный фронт. Здесь хорошо, чаще всего солнечно, хотя как-то раз случился жуткий ливень, в Фатерлянде я таких и не упомню.

Нас разместили прямо у аэродрома, в очень живописном месте, в излучине широкой реки, берега которой по утрам окутаны мягким туманом. Ты спрашиваешь, какая здесь обстановка... Это может показаться странным, но пока — спокойная, даже в чем-то расслабленная. Судите сами: с неделю назад мы сопровождали звено бомбардировщиков, в полете встретили пару русских самолетов — диковато выглядящих тихоходных бипланов. (Еще до меня наши уничтожили практически всю краснозадую авиацию, а те "утюги", что остались, — никуда не годятся.) Одного запалили сразу, а со вторым Фридрих и Клаус (кстати, земляки) решили слегка поиграть: в наглую сидели у ивана на хвосте, специально мазали, а я кружил сверху и смотрел на весь этот цирк. Ну а когда надоело — просто сбили идиота. Как летчики русские — совершенные нули.

Или вот самый последний случай... Три дня назад, когда было ну очень облачно, мы шли в сторону линии фронта, как вдруг прямо на нас из облаков выскочил какой-то ненормальный русский на двухмоторном бомбардировщике. Ума ни приложу, что его занесло сюда в одиночку, но то, что он наложил со страха полные штаны, — гарантирую. Увы, мне и в этот раз не удалось сделать ни одного выстрела: ведущий, майор-пруссак, жуткий педант, служака, сбил ивана сам. Так что повышения мне, наверное, не видать — хотя зачем мне повышение...

Тем не менее первую награду я уже получил — "железный крест" второй степени. Совершенно, кстати, неожиданно. Неужели только за пребывание на восточном фронте?.. Впрочем, было приятно. Представляю, как обрадуется отец. В общем, пока меня огорчает только одно: на моей губной гармошке начало западать верхнее "фа".

Ты спрашиваешь, как служится, как проходит день. Хорошо, постараюсь объяснить, хотя тебя никогда не интересовала авиация...

Всякий раз, отправляясь на задание, я жду на ВПП, пока взлетят наши: они по очереди включают моторы, разгоняются... Легко понять, что по штату я должен взлетать последним. Но если очень хочется (хотя это и нарушение субординации), можно объехать все звено и стартовать первым — со вспомогательной полосы. Ведущий, разумеется, костерит меня по радио на чем свет стоит, но, уверен — он с радостью сделал бы то же самое, да только ему нельзя. Уже в воздухе я пристраиваюсь за своим майором и с этого момента до самой посадки ни о чем не беспокоюсь...

Россия, как бы мы к ней ни относились, красивая страна: тут широкие и очень живописные реки. Днем, когда над ними рассеивается туман, кажется, что на земле покоятся кусочки неба, залитого солнцем. А во время восхода солнце окрашивает облака в цвет

Именно на таких истребителях мы и встретили войну...





невероятной красоты — и когда влетаешь внутрь такого облака...

Да, совсем забыл! Вчера над нашим аэродромом впервые появились несколько русских. Нас по тревоге подняли в воздух, но волноваться не стоило: мы многократно превосходили иванов числом, ну а об их убогих машинах ты уже знаешь. Потом, уже садясь, заметил, что метрах в тридцати сбоку от взлетной полосы дымится полусгоревший русский самолет. Они называют эту модель "Ил-2". Надо не забыть взять себе кусочек на память. Ведь войне скоро конец...

ОДИН

Формально вся игра традиционно делится на три части: тренировочные миссии, одиночные миссии и кампании. Тренировочные задания похожи на фланкеровские — это записанные треки с возможностью в любой момент перехватить управление. Причем треки довольно длинные — дело доходит минут до двадцати, и здесь популярно разъяснят самые азы, даже иногда попутно развлекая (чего стоит хотя бы бомба, по-лягушачьи прыгающая по водной глади).

Главная же часть игры — это, безусловно, кампании. И то, как они организованы, это... кхм... не очень хорошо. Включаю режим стенаний. Не секрет, что кампании "Ил-2" поделены на семь фаз: Смоленск и Москва в 41-м, Сталинград в 42-м, Курск и Кубань в 43-м, затем Крым и, наконец, Берлин. Обычно в подобных случаях вам предоставляют возможность вступить в игру в начале любой фазы. Здесь же, хочешь ты этого или не хочешь, придется начинать со Смоленска — даже если всю жизнь мечтал поучаствовать в битве за Берлин и ждать, коль представился такой случай, невмоготу. "Ну почему?"

Мало того, реалистичность игры задается на старте кампании раз и навсегда. Это означает, что человек, только-только вступающий на симуляторную дорожку, вынужден либо сразу выставлять реалистичность на максимум и сто раз пытаться не погибнуть в первой же миссии, либо всю дорогу играть на легком уровне, даже успев из него вырасти... То есть у новичков по сути отбирают самую интересную часть игры. В одиночных же миссиях, коих и так немного, из обещанного богатства самолетов представлена только малая часть.

И, наконец, самое неприятное. После выполнения очередной миссии на экран выводится список подбитой лично вами техники неприятеля. И все! Никаких данных о том, сколько самолетов из вашего звена вернулось, а сколько погибло, о том, сколько и чего сбили остальные... Предполагается, что нам это вообще не интересно? Нет слов... Как будто не воюешь ради победы, а просто сидишь за компьютером. Один.

ВОЗДУХ, КОТОРЫМ МЫ ДЫШИМ

К счастью, все остальное выше всяких похвал. Увы, количество

"Уклоняющийся маневр невозможно разработать. Чтобы его выполнить, нужно только бояться" (Джозеф Хеллер, "Поправка-22").

(мизерное, если честно) отведенных нам полос подходит к концу, так что предельно сжато. Графика не только жутко красива, но еще и весьма функциональна: в облаках можно прятаться от противника, и он не жульничает — если он тебя не видит, то не видит. А необычайно широкие реки привели к тому, что пилот наконец-то может спокойно ориентироваться по местности: сейчас летим до излучины, потом поворачиваем так, чтобы озеро было по правую руку, а там уже и аэродром. И сразу о звуке: за него в "Ил-2" отвечает Рудольф Гейдер. Увидев это имя в титрах, лично я за все, что касается звука, уже не беспокоился. Читатели, посещающие конференции иерархии rusaudiopro, полагаю, понимают, о чем я.

Самолеты обладают собственным весом и, как следствие, изрядной инерцией. А еще они о-бо-жа-ют сваливаться в штопор. В настоящий жестокий штопор, из которого на малой высоте невозможно выбраться, а ведь почти любой воздушный бой всегда так или иначе переходит на малую высоту. А вот гироскопический эффект выражен слабее, нежели в других играх с его моделированием. В целом же самолетом управлять очень непросто, оттого постоянно ловишь себя на том, что в бою куда больше боишься потерять управление на резком вираже, чем пуль противника. Это и понятно, ведь несколько попаданий редко приводят к мгновенной гибели, а вот срыв в штопор — гарантированное einsturz оземь. Со всеми печальными вытекающими.

Существует забавный миф о воздушном бое *тогда* и *теперь*. А именно: сидя в кабине современного боевого самолета, представляющего собой сияющую вершину всевозможных высоких технологий, вести бой очень сложно — нужно иметь три высших образования и IQ, выражающийся хотя бы четырехзначным числом. А вот раньше будто бы все было очень просто: подлетел к тому, кто должен от принесенного с собой меча и погибнуть, прицелился, нажал на... подождите-ка...

Остановимся на слове "прицелился". Понятно, что если навести заветное перекрестие на противника и выстрелить, то к тому моменту, когда пули доберутся до места назначения, врага там уже не будет. Слово "упреждение" знают, наверное, все. Но вот чтобы грамотно взять это самое упреждение, надо моментально проделать немалую работу: прикинуть расстояние до противника (а для этого надо еще заранее распознать тип его самолета и примерно вспомнить его габариты), по силуэту определить угол между траекториями полета вашей и противника с точностью градусов в пять, после чего с помощью прицела (эти окружности вокруг точки прицела ведь не просто предмет дизайна) взять НУЖНОЕ упреждение. И вот тогда внезапно выясняется, что, чем воевать таким образом, куда легче шарахнуть AMRAAM'ом.

Конечно, можно просто палить более-менее в сторону вражеского самолета, надеясь на авось, но тут уже вступает в силу местная модель повреждений. Скажем, в WWII Fighters, когда ты попадал в крыло — оно недолго думая отваливалось. Последствия — соответствующие. И все это весело, но только так не бывает, ведь отрезать очередью крыло — это, знаете ли, весьма непросто. В реальности, да и в этой игре, если ты попал в крыло, в нем, извините за банальность, образуются отверстия. Большое количество таких отверстий управление затрудняет, но вот к летальному исходу приводит далеко не всегда.

В общем, надо еще и умудриться попасть в какой-нибудь жизненно важный орган самолета, а не просто вогнать в него несколько пуль. Так что

не думайте, что будете сбивать по десятку самолетов за боевой вылет. Напротив, вы будете радоваться КАЖДОЙ воздушной победе.

А вот для компьютерных пилотов взятие упреждения — задача ввиду сугубо цифрового устройства их мозгов элементарная. Поэтому все в том же WWII Fighters они с неотвратимостью пресловутого уголовного наказания безошибочно вгоняли очередь за очередью в ваш самолет. Какой такой реализм? Издевательство сплошное, отчего приходится снижать меткость AI искусственно. И ее часто снижают настолько, что на вражескую пальбу вообще перестаешь обращать внимание, как в каком-нибудь European Air War. Здесь же... почему-то нет ощущения, что искомая золотая середина уже найдена. Но по крайней мере чувствуешь, что она уже где-то рядом.

В обучающих миссиях нас пугают тем, что посадка якобы даже сложнее воздушного боя. Между тем это совсем не так. Если не позволять себе слишком уж самоуверенных маневров при заходе на ВПП (подобно тому, что нам демонстрирует инструктор в одной из обучающих миссий), то проблем не-бы-ва-ет. Причем сесть можно не только на аэродром, но и на любое поле. И не только. Помню, как меня поразило, когда в демо-версии я смог посадить легкий 109-й на реку. Он раскинул крылья по прекрасной водной глади... Идиллия. Хотя неосторожная посадка на воду кончается обычно утопленником...

И еще о демо-версии. Если помните, в ней звено самолетов, имеющих стрелка для контроля задней полусферы (тот же "Ил-2" или "Юнкерсы"), запросто справлялось с равным количеством истребителей неприятеля, зачастую даже без потерь со своей стороны. Ведя "Ил-2", я просто не обращал внимания на пристраивающихся сзади немцев — ибо таким маневром они только создавали себе проблемы. А вот в полной версии меткость заднего стрелка была дополнительно снижена, что восстановило баланс сил.

В отличие от летной модели, управление системами самолета сугубо хардкорным не назовешь. Желающие, скажем, регулировать вручную топливную смесь, на секунду отвлекшись, вскоре вернутся к своему Combat Flight Simulator 2. Но вот регулировать вручную шаг винта нам позволяют. И здесь хочется обратиться к тем, кто только что подумал: "я не знаю, что это такое, а значит — мне это не нужно". Зря. Представьте, что это такая коробка передач, как в авто. Так вот, я призываю вас использовать хотя бы три положения — "максимум", "минимум" и "автоматический шаг винта". Таким образом вы сможете разогнаться до максимальной скорости с минимальной нагрузкой на двигатель (а эти механизмы здесь просто обожают перегреваться, даже при открытом всем ветрам радиаторе). И, что еще более важно, вы сможете гораздо точнее контролировать скорость при посадке, что особенно актуально для тех, кто управляет газом с клавиатуры. Shift 1 при посадке, shift 4 при разгоне, shift 0 при обычном полете. Все очень просто.

...не думайте, что будете сбивать по десятку самолетов за боевой вылет. Напротив, вы будете радоваться КАЖДОЙ воздушной победе.

А напоследок позвольте дать такой совет: не отключайте маркеры. С одной стороны, это вызывающе нереалистично... Но представьте, что на вашем экране появилась точка размером один на один пиксель. Понятное дело, опознать в ней тип самолета не очень-то просто (как это невозможно? нет ничего невозможного!). Между тем все ваше звено уже в курсе, что это не просто точка, а немецкий "Юнкерс-88". И этот Юнкерс тоже давно успел разглядеть, что это за милые люди летят ему навстречу. Сам же игрок будет не в состоянии визуально опознать цель еще очень долго. Трудно назвать подобный дисбаланс реалистичным. А вот маркеры, будучи включенными, ведут себя очень корректно: сквозь облака не просвечивают, на большом расстоянии тип самолета не показывают и, едва осознав свою неуместность, исчезают с экрана. Конечно, подобные вольности низводят максимальный уровень реалистичности до "индивидуального". Между тем здесь в установках максимум реализма величают так: "как в жизни".

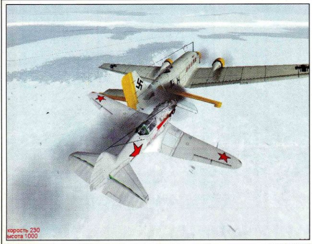
КАК В ЖИЗНИ

Почитайте записки любого военного летчика и сравните это с тем, что видите в симуляторах. Разница поражает. Стройное повествование компьютерного рассказчика и несуразность, нелогичность жизненных ситуаций. Командир повел звено в бой, но заблудился, в итоге разбомбили какую-то другую цель, которая просто попалась на глаза. Над целью самолеты разошлись, потерялись, в итоге домой все возвращались поодиночке. Кто-то вернулся почти сразу, кто-то посадил самолет в поле и прилетел домой лишь на следующий день, кто-то набрел на другую авиабазу, откуда о нем и сообщили в часть... Или вот: одно звено ошибочно приняло другое за противника, завязался бой, два самолета были сбиты...

Да, пока что компьютерные штурманы не научились терять ориентацию, а AI безошибочно отличает своих от противника. Но в "Ил-2" воздушный бой, например, уже не является голливудской мясорубкой до последнего пилота. Встреча "шесть на шесть" вполне может закончиться парой сбитых самолетов, а не десятком, как это обычно принято в играх. А остальные расходятся по домам, кто-то с пробоинами разной степени тяжести, кто-то без. Удивительно, насколько сильно эта черта меняет общую атмосферу игры! Когда тебя не сбивают в каждой миссии, ты начинаешь этого по-настоящему бояться. Когда в девяти случаях из десяти никто не садится тебе на хвост, этот десятый раз вызывает неожиданно сильный приток адреналина. Не умирая каждую миссию, в воздухе перестаешь играть, вместо этого там начинаешь жить.

А это совершенно другие ощущения.

Таран в действии. Стрелок на "Юнкерсе" безуспешно пытается достать меня пулеметом.



СЕРДЦА В АТЛАНТИДЕ

Такой квест могла сделать только Cryo Interactive — настоящая Cryo, Cryo прежних лет, которая и не думала прятаться за спины глупых и некрасивых дочерних компаний, ругаться с Arxel Tribe и плодить трехмерные аркады. Cryo Interactive, которая делала безумные, иррациональные, сатанински прекрасные и инквизиторски изощренные легенды о потерянном рае (1995 г.), драконах (1994 г.), Дюне (1992 г.). Та самая нищая и счастливая Cryo, что с легким сердцем выставляла на филистерский суд произведения искусства с глянцевым налетом адвенчуры и состязалась лишь с Coktel Vision.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
В 1997 году Cryo Interactive в зените домашней славы разродилась в лучшем своем стиле квестом Atlantis: The Lost Tale. То был типичный квест этой легендарной европейской компании, имя которой вскоре стало нарицательным: слишком нетрадиционные задачки, невнятная история, множество роскошных, но пустых по сути головоломок. Квест Atlantis 3: The New World (далее "Атлантида-3"), в отличие от остальных современных игр Cryo, не выглядит так, словно был создан в том же самом 1997-м. Это уже прогресс. Но "Атлантида" — не менее типичный квест легендарной европейской компании, пусть даже и с красивой картинкой.

Мы думали, что Cryo умерла, скрылась в пучине, подобно древнему континенту. А что еще нам оставалось думать?

Но вот перед нами игра: квест от Cryo, сиквел сиквела, пропущенный через безупречный локализаторский комбайн Nival Interactive и "1С". Сейчас я расскажу об этом квесте, и — сами увидите — все будет, как встарь: космические восторги в адрес картинки и музыкального сопровождения, тщетные поиски пунктирной сюжетной линии, фантастически низкая оценка интересности — при общем чувстве глубочайшего удовлетворения. Очевидно, что эстетического.

Свершилось! В "Атлантиде-3" (также известной как Beyond Atlantis 2 и Atlantis 3: The New World, но это темная история) Cryo хоть и с некоторой ленцой, но все же выплачивает задолженность безжалостной современности. Подскочившее до 1024x768 разрешение, вне всякого сомнения, исключительно красит головокружительные



Начало "Атлантиды-3" до смешного напоминает культовый художественный фильм "Белое солнце пустыни". Да вы сами убедитесь! Туземец справа — единственный друг Кьяры Марчелловны Мастроянни.

Последний взгляд

"АТЛАНТИДА-3" (ATLANTIS 3: THE NEW WORLD)

www.nival.ru/rus/atlantis3_info.html
atlantis.cryogame.com

Жанр
Квест

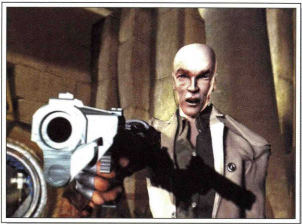
Разработчик
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

Издатели в России
Nival Interactive
www.nival.ru
"1С"
http://games.1c.ru

Сложность	средняя
Графика	4,9
Сюжет	0,2
Музыка	4,9
Звук	4,9
Управление	пиксель-хантинг
Интересность	2

СУТЬ
Непередаваема.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000/ME, Pentium II 233, 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), SVGA (1024x768 32 бита, 2 Мбайт ОЗУ), 8x CD-ROM, DirectX 7.0, 400 Мбайт на жестком диске.



Да, вот такая умопомрачительная в "Атлантиде" мультипликация. Сразу за пистолетом мы видим главного злодея: большой интеллектуал а-ля Джон Малкович.

ландшафты; короткие ролики третьей "Атлантиды" можно сравнить разве что с мультфильмом Final Fantasy: The Spirits Within; театральный звук потрясает зубные пломбы. А в остальном "Атлантида" — совершенно неукротимая гиперфантазия, каких Cryo не делала вот уже лет пять-шесть. Что здесь сюжет, что здесь квестовость... Аналогии со все тем же несчастным компьютерным фильмом Final Fantasy прямо-таки напрашиваются: мало кому понравится "Атлантида-3", много кому не понравится, да только дикую, слепящую красоту ее оценит каждый. Как бы ни крепился духом.

Название, кстати, у квеста в самый раз. Ведь Cryo — это и есть Атлантида, погибший континент, Атлантида квестов, хранилище вселенской мудрости и великих тайн, наша Атлантида. Чудесным образом обретенная вновь.

ЖЕНЩИНА-ПОГИБЕЛЬ

Cryo есть Cryo. В "Атлантиде-3" континент по имени Атлантида не упоминается вообще. В центре повествования — Египет (при том, что все действие разворачивается близ нагорья Ахаггар в юго-восточном Алжире, который от Египта отделяет пустыня Сахара). Да берите Египет, берите, пока есть. Привыкайте к логике.

Но по стандартам Cryo новая "Атлантида" — это чуть ли не работа на публику. Вы вспомните этнографически перегруженный Beyond Atlantis (2000 г.)! И Тибет, и Ирландия, и Китай, и Гватемала — да с мифологией, да с фольклором, да с традициями... Нынче же авторы пошли по слабо протоременной мистообразной дорожке: в "Атлантиде-3" мы совершаем все путешествия, не двигаясь с места. Сначала ностальгический Египет — в виде череды болезненных снов в Ахаггаре. Затем эзотерическое посещение раннего и позднего палеолита с торжественным выходом из собственного тела... Финальное мгновение Шамбалы не в счет. А вот самое интересное странствие в тысячу и одну восточную ночь не происходит вообще — его целиком рассказывает Шехерезада скептически настроенному султану. Только это ненастоящая Шехерезада. Это наша героиня, зеркально повествующая

Cryo — это и есть Атлантида, погибший континент, Атлантида квестов, хранилище вселенской мудрости и великих тайн, наша Атлантида.

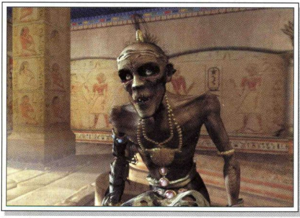
султану историю третьей "Атлантиды", — при том что для нее самой эта история еще не завершилась. Привыкайте же и к парадоксам.

Героиня... Героиня — это для Cryo что-то новенькое. Да еще такая! Она заменяет "Атлантиде-3" смысл и предысторию, научный комментарий, служит гибким сюжетным мостиком, пожирает экранное время, выходит из кадра лишь в самых экстремальных случаях и совсем ненадолго. Создатели "Атлантиды" столь же одержимы своей безымянной героиней, как господин Хиронобу Сакагуши и Final Fantasy: The Spirits Within одержимы доктором Росс, как автор "Джеки Браун" — Пэм Грир.

Femme fatale, очаровательная дамочка-археолог, вплоть до родинки на подбородке срисована с некоей Кьяры Мастроянни (разумеется, дочери Катрин Денев и Марчелло Мастроянни! Бог мой, при чем здесь эти кинолюди!!). Естественно, в оригинальной версии сия Кьяра археолога и озвучивала. И уж на протяжении "Атлантиды-3" мы на нее насмотримся вдосталь: Кьяра в археологической экипировке 2020 года, Кьяра в образе первобытной женщины, Кьяра в обличье восточной наложницы, Кьяра, Кьяра, Кьяра... Жизненный путь Кьяры по "Атлантиде-3" я постаралась проиллюстрировать. За полной коллекцией из полутора сотен кадров — обращайтесь.

Характер, понятно, нулевой. Далеко не The Longest Journey. Но вся щедрая трехмерная мультипликация "Атлантиды" столь любовно сконцентрирована на Мастроянни, что ни одного другого героя (включая злодея и египетского камео Проводника — порядком, впрочем, мумифицированного и бесподобно непереозвученного) мы не заметим, запомним только Мастроянни: невозмутимую Мастроянни, изумленную Мастроянни, печальную Мастроянни, улыбающуюся Мастроянни. Очевидно, хорошие гены сказываются и в мире трехмерной анимации. Очень, очень профессиональной и красивой.

Так что не спрашивайте меня больше о сюжете "Атлантиды", ладно? Вблизи небесного создания мне кажется неуместным говорить о столь бренных вещах. У зрителей Final Fantasy — та же самая проблема.



Миляга Проводник, он же Гид, хорошо знакомый нам по Beyond Atlantis. Здесь на его ужимки отведена всего пара минут экранного времени. Оно и понятно — Кьяра "покрасивше будет". Зато у Гида — все коронные реплики.

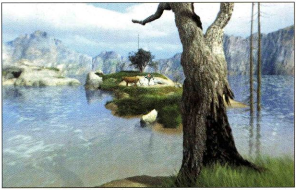
О ЧЕМ МОЛЧИТ ДЕЛЬФИН

Теперь нам предстоит мучительно вычленять из "Атланти-

ды-3" квестовую основу. Нет, формально все требования соблюдены: и перья взвешиваем, и саблезубого тигра в болоте топим, и охранников фонариком глушим, и подарки наложницам раздаем. Только подход Cryo столь специфичен, что эти задачки, вполне обычные в любом другом квесте, в "Атлантиде" выглядят настоящей экзотикой. Преобладают такие невероятные, не подлежащие классификации развлечения, как настольная игра с арабским демоном (в качестве игральных костей используется электронный аппаратик с обезьянкой, безжалостно атакующей кокосами бегемотиков) или салочки с волками, или охота с копьем на тени парнокопытных, пробегающие по стенам пещеры. Конечно, в любом квесте допускаются вставки неопределенного жанрового содержания, наряду с лабиринтами и встроенными головоломками, но если он целиком состоит из таких вставок, то что же это за квест?

"Атлантида-3" трудна как для понимания, так и для развлечения. Даже огромное количество головоломок (в Beyond Atlantis, если не ошибаюсь, их было восемнадцать) широкого интеллектуального спектра никак не помогает делу. Цвет первый: логическая игра с единорогом. Цвет второй: сбор египетского комикса о похождениях супергероя Осириса. Цвет третий: верчение пентаграммы и запуск саймаковского волчка. Цвет четвертый: китайский шкаф с хитрой системой выдвижных ящиков. И так далее. Пожалуй, я не смогу припомнить второй квест с подобным логическим разнообразием. (Инженерный Myst, разумеется, не в счет.) Но Cryo никак не даются сложные и интересные головоломки. Это такая фирменная черта. Красивые — да. Изящные — еще бы! Но с подлинным азартом я решала лишь ту абсолютно восхитительную загадку с созвездиями (она одна стоит

Суровые просторы палеолита. На соседнем острове идиллически прогуливается саблезубый тигр.



того, чтобы пройти "Атлантиду-3" — я серьезно!) у самого финиша. Все другие — либо прекрасно оформленная пустота, либо бесконечный перебор вариантов и мерное кликанье манипулятора типа "мышь". Очень скучно.

Имеется и астральный лабиринт. Тоже не шибко веселый. Собственно, для того чтобы триумфально завершить "Атлантиду", только и нужно, что пройти коридор, выбирая двери в правильном порядке. Комбинацию знает говорящий дельфин, но просто так не скажет... Придется посещать астрал регулярно и клянчить, клянчить, что претит отдельным свободолюбивым натурам.

Забавно представлять себе квестера, полностью адаптиро-

Имеется и астральный лабиринт. Тоже не шибко веселый.

вавшегося к крайне неудобоиграемому и алогичному, но все-таки по-своему цельному миру Cryo. Выиграв схватку теней волков на стене пещеры, он посещает летающую тарелку и деловито убивает мамонта из копьемета, затем кормит бананом механическую обезьяну-жонглера, парит в гондоле между пирамид и привычно навещает иные миры через мыльные пузыри в астрале. Фамильярно общается с висящим в воздухе дельфином. Да, я дорого дала бы, чтобы полюбоваться на этого игрока со стороны.

СЕРДЦА В АТЛАНТИДЕ

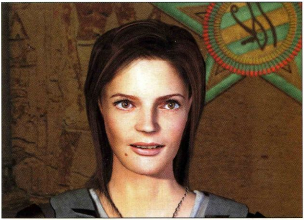
"Атлантида-3" очень красива. Льды и острова палеолита, тоскливо парящие птицы. Заснеженные леса и дворцы над озерами. Восточные башни и минареты, сады и фонтаны: вот так, именно так должна была выглядеть дилогия Arxel Tribe! Реалии 2020 года заслуживают внимания. Музыкальное сопровождение чудесно. Как и компьютерная Мастроянни...

Все вроде бы хорошо. Но это крайне неудачный квест — просто потому, что он и не замышлялся как удачный. Cryo ровным счетом ничего не понимает в квестах. Когда она делает квесты, это становится особенно заметно.

Но Cryo Interactive все еще может делать квесты от Cryo Interactive. Единственные в своем роде. Что очень непросто, если не сказать — невозможно, и удается лишь Cryo, компании не от мира сего, живущей в ином времени, измерении, а может быть, даже и на другом континенте — континенте не из тех, что существуют сейчас.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Когда я играла в Beyond Atlantis ("Атлантиду-2". — **М.А.**), мнение мое об этой игре неуклонно менялось от начала и до конца. Но не с хорошего на плохое, а с хорошего на великолепное. Я абсолютно влюбилась в эту игру. В случае же с Atlantis: The New World ("Атлантида-3". — **М.А.**), все было с точностью до наоборот. Начала я квест в самом радужном расположении духа, а закончила в смоляной депрессии. Нет и следа прежней сюжетной линии, головоломки слишком просты, а задачи так и вовсе примитивны. Графика и музыка хороши, как и прежде, но... Cryo! Ты разбила мне сердце!" Исповедь некоей Jeanne с сайта **Mobygames (www.mobygames.com)** невозможно читать без слез. Бедная девушка пала жертвой искажения временной перспективы.



Один из замечательно крупных планов оцифрованной Кьяры. Крупнее, кажется, не бывает.

Последний взгляд

BALLISTICS
www.grin.se/ballistics/default.htm

Жанр
Футуристические гонки

Разработчик
GRIN
www.grin.se

Издатель
Xicat Interactive
www.xicat.com

Сложность	средняя
Графика	4,3
Сюжет	3,7
Музыка	4,6
Звук	4,6
Управление	4,2
Интересность	**4,5**

СУТЬ
Мало какая игра настолько точно соответствует своему названию. Звание "самой быстрой гонки во Вселенной" переходит от Star Wars: Episode 1 Racer прямо в руки Ballistics. Аплодисменты!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000 (под XP частенько "вылетает"), Pentium II 300 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта типа GeForce, Voodoo 4 или ATI Radeon (рек. GeForce3 или Radeon 8500), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
1 Гбайт на жестком диске.
Многопользовательская игра: до 8 игроков по локальной сети.

НАШ EXE ВЫБОР

ОБГОНЯЯ ВСЁ

Speed Freaks — это о нас. Изгои, отринувшие мир Homo Sapiens. Уродцы, сотворившие с собой такое, что нормальным людям становится не по себе при взгляде на нас. Безумцы, попавшие в кабалу Скорости, заложившие ради нее свои тело, душу, разум.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Поначалу Ballistics представляется банальной до ужаса игрой: с тремя чемпионатами, семью трассами, бесхитростным магазином запчастей с заоблачными ценами (100 тыс. долларов — это здесь норма) и не менее шикарными денежными призами. Но как только дело доходит до собственно гонки — Труб, магнитных полей, байков, ускорителей, охладителей и сверхзвуковых скоростей (3000 км/ч? — не проблема), — впечатления меняются на прямо противоположные. Вещи, подобные Ballistics, появляются раз в сто лет, и упустить эту игру из виду было бы непростительной роскошью.

Говорят, что снаружи есть мир. Там бушуют сибирские метели, вырастают из-под земли японские мегаполисы, зеленеют джунгли, идет проливной дождь. Возможно, так оно и есть. Мне все равно. Я не знаю, что такое "дождь", и забыл значение слова "зеленеть". В Трубе ничего не утопает в листве, и стены нашего скоростного дома идеально сухи.

ЭЙФОРИЯ
Вы скажете, что я многое теряю. Не буду спорить — к чему мне лишние разговоры? Впрочем... Попробуйте разглядеть, что происходит за стеклом, когда скользишь по внутренней поверхности Трубы со сверхзвуковой скоростью, и вы поймете, почему мне не слишком интересен ваш мир. Труба — это мой дом (точнее, дома, потому что известных мне Труб, разбросанных по всему свету, не меньше семи), и я очень не люблю из него вылезать.

Некоторые считают, что наша жизнь — это всего лишь спорт, эдакая сильно мутировавшая Formula 1 далекого прошлого. Вряд ли. Разве обычные спортсмены позволят вставить себе в позвоночник титановые компоненты и заменить живые органы чувств электронными? Вы спросите: зачем такие жертвы? Все до крайности просто: человеческая реакция отказывает при трех тысячах километров в час, а нормальный скелет не выдержит и одного столкновения на такой скорости.

Хотя нет, какие-то аналогии все же работают: у нас, как и везде, есть три вида чемпионатов, мы зарабатываем самые обычные деньги, тратим их в специализированных магазинах, стараясь не переплатить (а покупка приличных запчастей, помогающих байку не взорваться при первом же

"Сибирские горки" — модный в этом сезоне аттракцион.



ударе или перегреве двигателя, обходится очень недешево), радуемся победе и распиваем чемпионское шампанское. И нам совершенно не нравится себя калечить, хотя, признаю, это случается сплошь и рядом.

НА ПРЕДЕЛЕ

Не стоит верить людям, которые говорят, что управлять Speeder'ами сложно. Отнюдь. Поначалу проблем не возникает вообще: байк скользит влево, байк скользит вправо, байк разгоняется, байк преодолевает звуковой барьер. Все, о чем надо думать, когда уверенно идешь к победе на чемпионате для новичков (когда-то и я был им), так это о препятствиях, тут и там возникающих на пути: крестообразных распорках, вездесущих "шипах" ярко-красного цвета, выступающих на полдиаметра перегородках... Зацепившись за что-нибудь подобное, моментально теряешь скорость, и охватившая было тебя эйфория отступает куда-то в тень.

Но такие поблажки даются лишь новичкам. Если ты решил поиграть в профессионала или, того хуже, пошел ва-банк, приняв участие в чемпионате Ballistics, готовься к трем вещам: большим деньгам, большим скоростям и резко ослабевшим магнитным полям. Геометрию Труб можно назвать какой угодно, но только не "простой": чем крупнее приз за первое место, тем выше шансы сорваться с крючка на очередном стыке тройной мертвой петли с закрученной спиралью и зависнуть посреди Трубы беспомощной грудой пластика и металла, отчаянно вдавливая кнопку "обратного примагничивания" в приборную панель.

А реагировать на всевозможные изгибы трассы порой трудно до безумия: когда внутренности Трубы мелькают перед тобой, не успевая толком отложиться на сетчатке глаза, и управление байком перетекает в область бессознательного, чистых рефлексов... Успеть понять, что там, впереди, заканчивается прямая, скользнуть в сторону, чтобы начать подниматься в горку, а не входить в крутой поворот, — и все это за какие-то доли секунды. Скажете, невозможно? Да, пожалуй. Но у нас получается.

В ГОСТЯХ

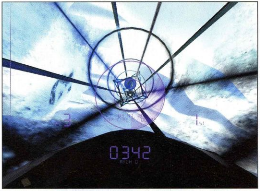
Судьи и комментаторы любят ловкачей, поощряя их за виртуозное владение байком, высокую скорость и прочие подвиги то одобрительными возгласами "Supersonic!" или "Like a bullet!", то небольшими денежными призами. Но что такое несчастная пара килобаксов по сравнению с неземным наслаждением, которое испытываешь, обгоняя звук! Признайтесь мне, "нормальные", вы хотели бы

Не стоит верить людям, которые говорят, что управлять Speeder'ами сложно. Отнюдь.

оказаться на моем месте? Разогнаться настолько, что Труба начнет нестись не на вас, а назад, подобно крутящимся в обратную сторону колесам автомобиля, ощутить упоение скоростью, раствориться в ней и забыть обо всем на свете?

Я могу вам помочь. Попросите, и я пущу вас в свой мозг, одолжу свое тело и поделюсь рефлексами. Сначала вы скажете, что моя жизнь примитивна и однообразна. Что изнутри одна Труба не отличается от другой, а все эти распорки и стенки очень сильно мешают жить. Но после первой гонки вы смягчитесь, после второй начнете меня понимать, а после пятой забудете о том, что там, вне Трубы, существует какой-то мир.

Тогда я намекну, что вы злоупотребили гостеприимством, и попрошу вас покинуть мое тело, отлично понимая, что Скорость — это не тот наркотик, с которого легко соскакивают. Вы тоже попадете в кабалу и когда-нибудь, через пару месяцев, рассказывая мне о своем титановом позвоночнике, мимолетом бросите: "Speed Freaks — это о нас", — подписав себе этими словами пожизненный приговор. Но какое мне до этого дело? Еще одним "нормальным" меньше... Ничего не имею против.

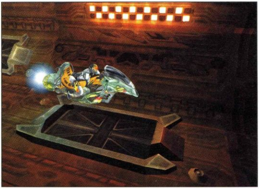


На этом участке трассы скорость, как правило, либо запредельная, либо практически нулевая (если неудачно вышел из поворота). 342 км/ч — все равно что ехать назад.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Ballistics, пожалуй, является самой быстрой и красивой гонкой на свете. Здесь речь идет скорее о молниеносной реакции, нежели о хитрых размышлениях "куда поехать", — вы вряд ли отпустите палец с кнопки ускорения, единожды ее нажав. Иногда игра раздражает, особенно если какое-нибудь препятствие появляется прямо перед вашим носом и вы не успеваете на него среагировать; но когда вы попадаете в "чистую зону" и несетесь со скоростью, в два раза превышающей скорость звука, а из колонок в уши льется мощная электронная музыка, — адреналин можно вычерпывать ведрами", — заходится от восторга Джон "Гештальт" Бай (John "Gestalt" Bye), работающий на сайте **EuroGamer (www.eurogamer.net; рейтинг игры: 8/10).**

"Я с гордостью награждаю эту игру, оживившую жанр аркадных гонок, Печатью Совершенства!" — это Боб Мандель (Bob Mandel) вручает Ballistics высшую награду сайта **The Adrenaline Vault (www.avault.com; рейтинг игры: 5/5).**



Внешний вид байка трансформируется при изменении конфигурации.

ЗАПИСКИ НЕГОЦИАНТА

НАШ EXE ВЫБОР

Последний взгляд

PATRICIAN II: CALL TO POWER ("НЕГОЦИАНТ")

Жанр
Экономический симулятор

Разработчик
Ascaron
www.ascaron.com

Издатель
Strategy Fist
www.strategyfist.com

Издатель в России
"1С"
http://www.1c.ru

Сложность	выше средней
Графика	4,5
Сюжет	3
Музыка	4,5
Звук	4
Управление	4
Интересность	

4,5

СУТЬ

Весьма и весьма добросовестный представитель жанра, без малейшего напряжения оперирующий такими понятиями, как "спрос", "предложение", "зарплата", "выручка", "прибыль", "себестоимость" и т.п. (далее см. справочник по экономике). Ладно скроен, ловко сшит. Молодцы немцы!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME, Pentium II 230 (рек. Pentium II 350), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), SVGA (4 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 480 Мбайт на жестком диске.

Рассказывать что-либо о Patrician II (в России игра, издающаяся "1С", зовется "Негоциант") бесполезно. Это надо увидеть, потрогать руками и попробовать на зуб, иначе не прочувствуешь всей гаммы вкуса. Никаких слов описать это великолепие у меня не хватает. Впрочем, вот: ознакомьтесь с дневником мэра Любека, и вы, возможно, поймете, на что похож путь к славе, богатству и власти.

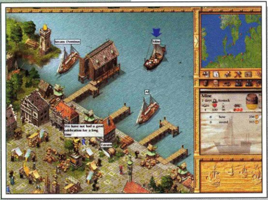
Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Если вы, несмотря ни на что, любите серьезные экономические симуляторы, не проходите мимо! А не любите — все равно попробуйте. Игра, с легкостью сочетающая в себе отлично проработанный с экономической точки зрения окружающий мир, морские сражения в реальном времени, тонкости политической интриги и особенности управления средневековым городом, — неужели вам все еще не интересно? Не бойтесь, большая часть функций может быть автоматизирована. Вашей задачей останется лишь наблюдать и восхищаться.

Цель в большинстве случаев одна: путем хитрых финансовых махинаций, коварных спекуляций и прочих аморальных поступков добиться избрания себя на пост мэра. А у мэров, как известно, свои развлечения: заботиться об обороноспособности родного города, драть с обывателей налоги и, в конце концов, стать главой Ганзы*. Как говорится, дабы попал микроб из грязи, да в князи. Намертво — чтобы никакой "уголь активированный, 8 таблеток" не помог.

15 мая 1343 г. Моя первая неделя в роли торговца оказалась не слишком удачной. Первые несколько дней я изучал рынки сбыта — архисложная задача, поскольку товаров неимоверно много, а цены на них скачут с безумной скоростью. Торговля — это постоянное хождение по канату над бездной. Риск! Стоит лишь на полсекунды потерять равновесие — и вам обеспечен красивый полет в долговую яму. Пока ваши финансы хором поют "я ехала домой...", вы безутешно скребете сусеки в поисках чего бы продать. Зачастую на складе, увы, пусто — все деньги потрачены на банкет, устроенный в честь себя (общественное мнение тоже дорогого стоит). Выкарабкаться сложно, практически невозможно. Даже заманчивая идея взять ссуду в банке мгновенно оборачивается последним гвоздем в крышке гроба для вашего бизнеса — проценты ужасающе огромны. Оказавшись в таких жестких



Суетятся горожане, чайки носятся в воздухе, корабли неспешно режут водную гладь, оставляя за собой следы, — изумительно красиво. В таких условиях желание стать мэром данного городка кажется вполне объяснимым.

* Торговый и политический союз северогерманских городов, обладавший гегемонией на торговлю в Северной Европе.

условиях, любой всенепременно почувствует себя не в своей тарелке и немилосердно загрустит, так что, если вы планируете заняться купеческим ремеслом, настройтесь на максимальную серьезность.

27 МАЯ 1343 Г.

Сегодня посетил баню. Думаете, немцы ходят в баню для совершения омовений? Отнюдь. Эти трудоголики работают даже здесь — сидя по пояс в воде и пуская пузыри. Пока я тянулся за кувшином с горячей водой, мне предложили четыре сравнительно выгодных сделки, семь заведомо невыгодных и две взятки на общую сумму в 10000 кругляшек. Что за народ! Мои амбиции стоят намного дороже. Ничего, кое-кто еще пожалеет о своей жадности: мною был подкуплен секретарь мэра! Ловкач обещал приберечь самые выгодные контракты для угадайте кого. Если дела пойдут на лад, я непременно примерю на себя цепь мэра и кресло главы Ганзы.

10 ИЮНЯ 1343 Г.

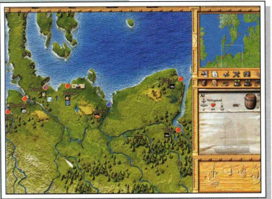
Слава богу, в мэрии мне предложили несколько весьма выгодных контрактов. К тому же, хорошенько изучив местный товарооборот, я с легкостью вычислил оптимальные пункты для покупки и продажи грузов. Дела идут в гору, и скоро я стану владельцем еще одной посудины. И так как разговор зашел о кораблях... буквально вчера мы чуть было не стали жертвами пиратов. Они смогли подобраться очень близко — их капитан натурально дышал нам в кильватер. Я покамест не слишком богат, а потому не смог должным образом оснастить команду. На борту не было ни одной завалящей сабли — в случае абордажа нам никогда бы уже не ходить по белу свету. К счастью, обошлось. Так или иначе, моя драгоценная (и единственная) лодка была здорово потрепана неприятельскими пушками. Чувствую, ремонт обойдется мне в целое состояние.



Кто о чем, а новгородский дружинник о пиве. Кстати, обратите внимание на особенности местной архитектуры — крупноблочного медведя и маленький кремль.

15 СЕНТЯБРЯ 1343 Г.

Я стал уважаемым гражданином города. Это влетело мне в копеечку — я занимался благоустройством улиц, успешно решал квартирный вопрос и неоднократно жертвовал церкви деньги на евроремонт помещений. Для закрепления успеха весь день общался с горожанами. Клянусь, учтиво здоровался со всеми под-

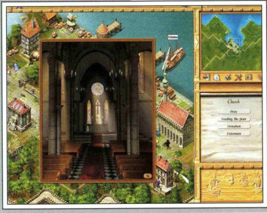


Глобальная карта услужливо показывает, где и какой именно товар остро необходим в данный момент. В частности, отчетливо видно, что население Любека умирает от похмелья.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Patrician II — игра, которой удалось вобрать в себя все то, чего нам так долго не хватало в экономических симуляторах. Хотя поначалу она кажется излишне медлительной и сложной, впоследствии оторваться от нее почти невозможно", — делится яркими впечатлениями некто Питер с нечитаемой фамилией (Peter "Dirg" Suciu), проживающий на сайте **gamespy.com**.

Церковь предоставляет вам богатый набор услуг: можно помолиться, помочь бедным, сделать пожертвования... Молитесь в наших церквях!



ряд и запросто интересовался: как, мол, бизнес, как здоровье вашего домашнего крокодила? Что вы, два месяца, как сбежал? Ах да, припоминаю грандиозное падение спроса на вискас и недавний переполох в сауне... И т.д. и т.п. в том же духе — каждый горожанин, в зависимости от своего сословия, имеет некие конкретные нужды, о которых не замедлит доложить. И во время выборов мэра он проголосует именно за того, кто эти нужды с лихвой удовлетворяет. Мысль улавливаете?

30 ОКТЯБРЯ 1343 Г.

Сегодня, во время похода в таверну с целью найма матросов, я наткнулся на банду отпетых негодяев. Висельники предложили мне за скромную сумму в 900 золотых пощипать склады конкурента. Я согласился — герр Йогансен давно уже перебивает мне цены. Пора бы его утихомирить. К тому же этот герр тоже баллотируется на пост мэра. Негодяй и выскочка, самонадеянно пытающийся занять облюбованное мною место.

4 НОЯБРЯ 1343 Г.

На днях ко мне заявился один из нанятых ранее головорезов, вручил 1600 монет и громким рычащим шепотом сообщил, что ограбление прошло удачно. Герр Йогансен в ярости. Если он докажет, что организатором преступления являюсь я, от штрафа в несколько десятков тысяч марок не отвертеться. Только куда ему...

8 НОЯБРЯ 1343 Г.

Случилось непредвиденное: мне принесли бумагу с требованием явиться к прокурору. Подлец Йогансен нашел-таки повод испортить настроение. Его соглядатаи донесли властям о том, как я неоднократно покупал оружие у подпольных торговцев и даже финансировал пиратские рейды. Наглая ложь! Придется опять идти в баню — отмываться. От обвинений.

10 НОЯБРЯ 1343 Г.

Безупречная репутация повлияла на решение присяжных — меня оправдали. Видите, никогда не стоит пренебрегать гигиеной. На радостях я замостил все улицы Любека камнем, заложил первый кирпич в основание новой больницы и организовал пир на весь мир с привлечением жонглеров и музыкантов. Аристократия пребывает в полнейшем восторге. На меня посыпались предложения от различных брачных агентств, но покамест вынужден отказывать: невесты выглядят совершенно ужасающе (может, это признак знатного происхождения?) и не вызывают никаких чувств, кроме жалости. Даже прилагающийся к каждой из них довесок (весьма и весьма кругленькая сумма или весьма и весьма деревянный корабль, до отказа набитый весьма и весьма дешевым грузом) не в силах перебороть мою любовь к свободной жизни.

11 НОЯБРЯ 1343 Г.

Капитан Черная Борода (вы его не знаете, он не местный) перевел на мой счет 25000 монет. 60% от награбленного, как и договаривались. Хотя я уверен, что этот морской шакал мухлюет. Уже не в первый раз. Пора принимать меры. К тому же он запросто может продать меня подлецу Йогансену, что недопустимо — на носу выборы мэра.

12 НОЯБРЯ 1343 Г.

Сегодня я заявил в мэрии, что глубоко возмущен пиратским произволом и готов покончить с этим раз и навсегда. В этот же день мой небольшой флот выступил в плавание. Эскадра Черной Бороды поджидала нас буквально за соседним поворотом. Скорее всего, они планировали осаду города с последующим варварским разграблением. В очередной раз восхитившись собственной прозорливостью, я отдал приказ приготовиться к атаке. Пока наши корабли сближались на расстояние пушечного выстрела, мне выдалась возможность отдохнуть и полюбоваться волнующимся морем (Айвазовский? Он удавился бы от зависти. — **А.М.**). А потом заговорили пушки. Пиратов было больше, но мои капитаны — настоящие морские волки, кое-кто из них даже посещал Новый Свет. Ловко управляясь с кораблями, мы поливали висельников картечью. Те огрызались, но не слишком удачно — мои суда прошли несколько модернизаций и являлись настоящими парусными крепостями, по 11 пушек с каждого борта. Вскоре пиратский флагман был взят на абордаж, и Черная Борода в компании своих ближайших подельников повис на рее. Нужно спешить домой: город Любек ждет своего героя и защитника.

30 НОЯБРЯ 1343 Г.

Определенно, быть мэром в немецком городке скучно. Срочно переезжаю в Великий Новгород и начинаю все сначала. С русскими, говорят, не соскучишься.

ПОДЕЛИТЬ НА ЧЕТЫРЕ

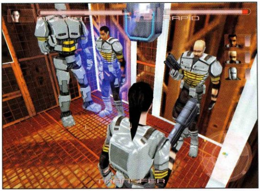
Судьбе Project Eden (PE) в нашем издании может позавидовать лишь законченный глупец: мало какая игра столько раз меняла потенциального рецензента, получая каждый раз пару-тройку не самых приятных слов в свой адрес. Сначала подачу от руководства принял ваш покорный слуга — но лишь затем, чтобы, сославшись на травму локтевого сустава и, следовательно, невозможность одновременно играть и прикрывать рукой зевоту, сделать молниеносный пас центрфорварду Фрагу Сибирскому.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Большую часть времени, проведенного с Project Eden, вы будете бегать по уровням, изредка прерываясь на отстрел внезапно возникших врагов или на совершение какого-нибудь полезного для продвижения по сюжету действия. Перестрелки при этом выглядят крайне неубедительно (виной тому в первую очередь полное отсутствие мозгов у превосходящих сил противника), ну а загадки, на решение каждой из которых тратится минимум полчаса (далеко бежать), очень быстро теряют свою привлекательность. Игра вызывает интерес лишь поначалу, а затем, миссий эдак через пять, при-е-да-ет-ся.

Тот же, не моргнув глазом, объяснил на пальцах, что ЭТО ни один порядочный проводник через всю страну не повезет, и отфутболил коробку с игрой обратно... Словом, спустя неделю изнурительных словесных баталий почетное право рецензировать PE снова досталось мне (проклятая рука практически зажила, а никаких уловок в арсенале уже не осталось). Расстройство, впрочем, длилось недолго, так как на деле Project Eden оказалась довольно занятной вещицей, пусть и не хватающей звезд с неба, но и не кричащей во весь голос о том, что на ее трупе можно смело бить чечетку.

СВЕТЛАЯ СТОРОНА
Что заслуживает в PE наивысших похвал, так это проработка движений всех до единого персонажей. Да, на прыжках и прочих акробатических трюках в Core на этот раз здорово сэкономили, зато насколько естественнее стали вести себя наши подопечные! Прогулочный шаг плавно перетекает в легкую трусцу, которая через пару секунд, если не отпускать клави-



Вся команда в сборе. Последним прибыл командир.

Последний взгляд

PROJECT EDEN
www.eidosinteractive.co.uk/gss/legacy/project_eden/
www.projectedengame.com

Жанр
Action

Разработчик
Core Design
www.core-design.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.co.uk

Сложность	высокая
Графика	3,9
Сюжет	3,8
Музыка	3,3
Звук	4
Управление	4,3
Интересность	**3,7**

СУТЬ
Довольно удачное переосмысление идей The Lost Vikings с чрезмерно разросшимися уровнями и излишними боевыми действиями.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 12 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM.



Миноко управляет транспортировкой на другую сторону расщелины, Андрэ сейчас работает телохранителем.

шу ходьбы, превращается в стремительный спринтерский забег — и никаких Shift или Ctrl! Кто бы мог подумать, что создатели увешанной по самые пистолеты спецдвижениями ларыкрофт способны на столь уместную упрощенность!

Не помню, использовалось ли выражение "скелетная анимация" (а именно ей движения обязаны своей естественностью) в пресс-релизах Eidos, однако работает эта самая "скелетная" как никогда эффективно. Главгерой может бежать в одну сторону, а вести огонь в совершенно противоположном направлении, причем выглядит это на удивление натурально. Или вот еще презабавнейший пример внимания Core к мелочам: если схватиться за какой-нибудь рычаг, а затем медленно отходить назад, рука вашего подопечного начнет плавно разгибаться в локте и отпустит железяку лишь тогда, когда цепляться за нее станет физически невозможно.

МИРНОЕ ВРЕМЯ

Весьма неожиданно, но управляемые компьютером члены команды оказались не так тупы, как предполагалось ранее. И дело даже не в том, что они способны самостоятельно (пусть и не слишком разумно) вести боевые действия и послушно следовать за подконтрольным игроку персонажем (для этого нужно всего лишь подать команду "Follow me" — Эмбер при этом произносит: "I need some assistance"), — все это уже было в демо-версии (см. #9'01, стр.40). А вот если, к примеру, усадить Миноко за стационарную пушку (которая в автоматическом режиме поливает огнем все, что попадает в поле зрения датчиков), а затем переключиться на другого члена команды, пушка самым естественным, но непривычным образом начнет лупить исключительно по врагам. Браво!

Тем не менее на всех своих врагов можно откровенно начхать и отстреливаться, как робингуд-неудачник: кому какое дело, если свежеотправленный на небеса персонаж через несколько секунд все равно появляется у ближайшего "воскресителя"? Action-элементы, одним словом, кажутся здесь чем-то отстраненным, ненужным и искусственным: воюй, не воюй, а на исходе миссии это никоим образом не отразится.

С одной стороны — здорово, ибо враги не отвлекают от основного занятия (разгадывания головоломок); с другой же — довольно паршиво, ведь стараниями разработчиков бойцы в PE обзавелись неплохим арсеналом средств уничтожения, в числе которых имеется даже такая экзотика, как мобильные автоматические пушки, сестры-близняшки упомянутых выше "стационарок". Спрашивается: к чему это все, если погибнуть или провалить миссию невозможно даже в теории, а практически все враги действуют по принципу "увидел, зарычал, подбежал, покусал, сдох"? Чистая формальность.

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ПРИГОВ

Местные загадки, порой заставляющие изрядно поломать голову (особенно когда команда получает в личное распоряжение управляемую летающую камеру и танк-малютку, способный пролезть в самые недоступные места, — чувствуете простор для творчества?), хороши и уместны до того самого момента, пока вам не надоест вести одного из членов команды в другой конец уровня, пробираясь по узким проходам и вяло отстреливаясь от врагов, а затем обнаружить, что в этом конкретном месте нужна личность с совершенно другими умениями. Носиться же по городу всем скопом получается не всегда — частенько соратники банально отстают или не обращают внимание на призыв бежать следом: приходится переключаться на потерявшегося и вести его вручную.

При этом чертов мегаполис отрабатывает приставку "мега" по полной программе: банальная пробежка от одного "ключевого" места к другому иногда занимает несколько полновесных минут, — очевидно, в Core так и не смогли избавиться от синдрома Tomb Raider, где подобные экскурсии возводились в ранг культового времяпрепровождения. А поскольку движок Project Eden выглядит, скажем так, не слишком современно (умудряясь иногда чудовищно тормозить), то можете биться об заклад, что многие часы увлекательного лицезрения похожих друг на друга помещений, не слишком качественных текстур и временами довольно странной архитектуры вам обеспечены.

И, как ни печально это признавать, обилие весьма недурных головоломок тонет под грузом бесконечного блуждания по уровням и навязанных игроку стычек с безмозглыми врагами. Нет динамизма — той составляющей любой action-игры, без которой даже самый закрученный сюжет и вылизанный пазлодизайн отправляются коту под хвост. Project Eden никак нельзя назвать посредственной, вторичной или, упаси господь, просто паршивой игрой, — это было бы чистой ложью. А вот скучноватой, выматывающей и забываемой уже через час после прохождения — запросто. И с этим уже не поспоришь.



Команда упоенно расстреливает какую-то бронированную страхолюдину, даже не пытаясь при этом отбежать от нее на безопасное расстояние.

НАШ EXE ВЫБОР

КУЛЬТУРНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Последний взгляд

SID MEIER'S CIVILIZATION 3
www.civilization3.com

Жанр
TBS

Разработчик
Firaxis Games
www.firaxis.com

Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	4,7
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4,6
Интересность	4,5

СУТЬ
Я хотел бы опереться о платан-3.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300, 32 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 450 Мбайт на жестком диске.

Новая "Цивилизация" — результат счастливого воссоединения торговой марки "Civilization" и склонного к полноте человека с лавровым веником на голове (см. www.civilization3.com). "Дорогая, я дома!" Наконец-то все в сборе. Поклонники могут успокоиться — судьба цивилизации в надежных руках, и, судя по всему, войне клонов пришел конец. Сотрудникам игровых изданий больше не придется корчиться перед монитором, пытаясь найти шесть отличий у двух совершенно одинаковых поселенцев.

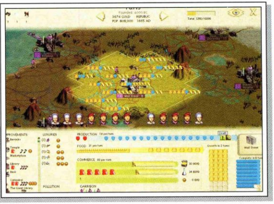
Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

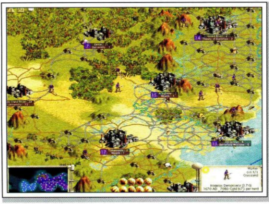
Приведите спинки кресел в удобное положение, вдохните полной грудью кондиционированный воздух и наслаждайтесь видом из окна. Из всех "Цивилизаций" эта — самая-самая. Здесь менее всего устаревшая и безвкусная графика, умильнее всего лицевые танцы героев, самый толковый интерфейс управления и справочная система, самые интересные способы одержать победу, самая продвинутая дипломатическая система и есть возможность посмотреть на свои города в 3D. Картину чуть-чуть портит баланс сил в период индустриального века, сомнительное моделирование коррупции и полное отсутствие возможности поиграть по сети с товарищем. Но разве стоит расстраиваться из-за нескольких мелких недостатков, когда на другой чаше весов три миллиона микроскопических улучшений и твердая уверенность в завтрашнем дне, сверкающем золотом новых редакций и дополнительными сценариями.

Три миллиона микроскопических улучшений не могут ошибаться. К сожалению, слабо вооруженным взглядом их не всегда заметно сразу. Более того, после первого или второго хода у игрока вдруг начинают зябнуть ноги от вселенского ужаса — кажется, ничего не изменилось. Отсюда паникерские настроения и попытка произнести слово "разочарование". Не стоит.

Графика стала лучше, но не настолько, чтобы говорить об этом дальше. Параллельно разработчикам удалось решить практически невыполнимую задачу: заставить маститый GeForce поперхнуться количеством кадров во время движения игрового экрана (т.н. "скроллинга"). Виной тому, как подсказывает мне слабеющий разум, обилие всевоз-



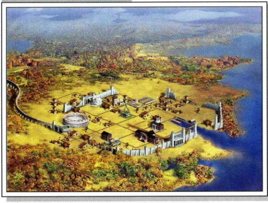
Любимый город может спать спокойно. Сид Мейер вернулся, а вместе с ним — знаменитый интерфейс управления, где все просто, в меру красиво и под рукой.



Честно говоря, не знаю, что изображено на этой картинке. Что-то совершенно незнакомое.

можных телодвижений, которые совершают игровые персонажи и окружающая их действительность. Карта местности и ползающие по ней юниты натуральным образом живут и чуть ли не дышат. Художники Firaxis совершили невозможное: воины различных народностей отличаются друг от друга не только цветом фиговых листочков на чреслах. Лидеры государств, хоть и принципиально отказываются менять пол, весьма достоверно открывают и закрывают рты. Местная "Цивилопедия" впервые, наверное, за десять лет не оскорбляет обостренное чувство прекрасного. Интерфейс управления изобилует гиперссылками и норовит заполнить собой малейшую пустоту — быстро, удобно, эффективно. Ну и пусть.

Вид на город с высоты птичьего помета теперь обрел третье измерение, но пока остается статическим. Движущаяся камера и пролет на бреющем обещаются в Civ4.



МЫ ЖЕ ПОГОВОРИМ О ДРУГОМ

Идея дать игрокам возможность одержать победу мирным путем не нова — она существует ровно столько, сколько живет "Цивилизация". Из года в год возможностей у пацифистов все прибавляется, но Civ3 здесь настоящий рекордсмен. Игра позволяет буквальным образом "задавить" врагов миролюбием и открытостью. Пусть неприятель играет мускулами, концентрирует боевую мощь на границе и смотрит на наших копейщиков сквозь перекрестие электронного прицела. Мы будем строить театры и библиотеки, возводить памятники старины, петь песни у костра под открытым небом и читать друг другу стихи. От всего этого культура нашего народа резко пойдет вверх, а вместе с ней (так задумали гейм-дизайнеры) начнут расширяться границы государства. Очарованные красотой зулусских напевов, жители приграничных городов вынесут нам ключи от ворот и без всякого сопротивления примут вудуизм.

Кстати, о вуду. Если раньше выбор цивилизации всегда был более или менее вопросом личных вкусовых пристрастий — мы выбирали правителя за цвет кожи и выражение лица, то теперь он перестал быть фикцией. Каждая цивилизация отличается своими уникальными возможностями, юнитами, "чудесами света" и так далее. Таким образом, национальность отныне определяет стратегию на много тысяч лет вперед, что у некоторых игроков вызывает недовольство. Конечно, кому охота начинать игру в условиях тотального неравенства?

Дипломатический язык в Civ3 стал более выразительным и гибким. Наконец-то можно торговаться, заключать невыгодные сделки и менять тон беседы. Что характерно, новички, незнакомые с семейством "Цивилизаций" (а что, бывают такие?), могут перейти в режим упрощенного общения с иностранными послами.

НОВАЯ ЖИЗНЬ СТЕКА

Боевая система в Civ3 стала чуть более гибкой и разнообразной. Кроме "стека", мы получили "армии", в которых сила юнитов суммируется, у юнитов появилась возможность отступать, а самолеты перестали падать с неба на землю из-за нехватки горючего. В игре появилось понятие "операционной области", в пределах которой юнит наносит удар и возвращается на базу. К сожалению, проблемы с дисбалансом юнитов, столь характерные для Civ2, остались и в новой "Цивилизации". Так, например, вражеский лучник при определенном стечении обстоятельств в состоянии сбить пролетающую над ним крылатую ракету. Не то чтобы нам было жалко этой ракеты, построим еще. Обидно, что какой-то дикий сын степей, который непонятно почему еще жив и ползает по нашей территории (кстати, в Civ3 враги перемещаются по чужим владениям медленнее, чем по своим), позволяет себе такие безобразия. Надеюсь, ближайший патч исправит эту ситуацию.

Кроме того, неудачно получилось с коррупцией. По замыслу разработчиков, в больших империях, по мере удаления от столицы, города должны приносить меньше прибыли за счет не совсем честного поведения местной администрации. Для исправления ситуации необходимо строить суды, минорные "чудеса света" вроде "секретной столицы" (чудеса теперь за деньги не купить, так-то) и прочие важные сооружения. К сожалению, подобное строительство помогает не слишком. Коррупция процветает пышным цветом и просит насаждения демократии.

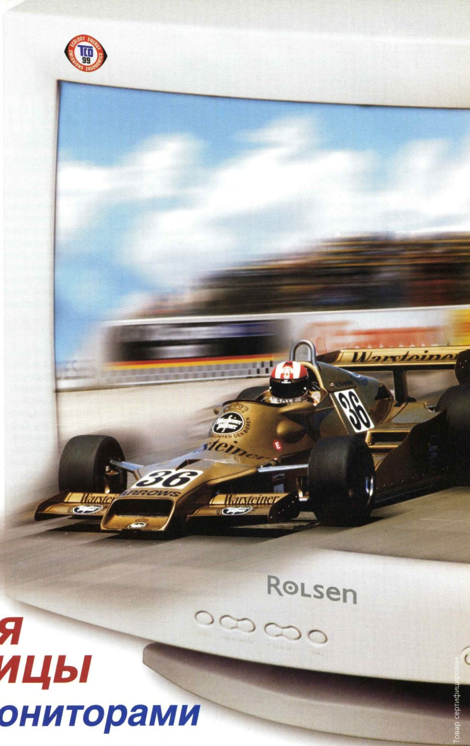
SMC 2002

Отсутствие многопользовательского режима — это, разумеется, лишь повод продать нам через полгода "золотую" версию с расширенными возможностями. Самое интересное, что мы с радостью эту "золотую" купим. Потому что. Несмотря ни на что. Вот уже десять лет. Мы не можем оторваться. От этой восхитительной игры. И когда я в очередной раз вижу мигающую фигурку "поселенца", который в Civ3 стал непомерно дорог для бюджета и часть функций отдал "работнику"... когда я вижу эту мигающую фигурку, которая так неохотно меняется с годами и очень не скоро, но обязательно когда-нибудь станет полигональной... когда я вижу эту мигающую фигурку посреди совершенно черного экрана — у меня каждый раз замирает сердце в ожидании новой игры, путешествия через всю историю человечества к орбитальным вершинам. И мне интересно играть, и снова невозможно оторваться, и отрываться уже не надо, потому что "Цивилизация" снова стала в единственном числе, рулевой на месте, и все идет по плану.

Reflex C708
Кинескоп: абсолютно плоский PFT, диагональ 17 " 325x244мм, шаг 0,25мм
Покрытие: антибликовое антистатическое S-ARAS
Фокус: двойной динамический
Разрешение: 1600X1200 / 75Hz
Частоты развертки: 30-96KHz/ 47-130Hz
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK
Безопасность: соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT

Модель C509
Кинескоп FST, диагональ 15 ", шаг: 0,28 мм
Покрытие: антибликовое антистатическое AGARAS
Разрешение: 1024X768 / 60Гц
Частота развертки: 30-57кГц
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK
соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Потребляемая мощность: 75Вт
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT

Модель C707
Кинескоп FST, диагональ 17 ", шаг: 0,26 мм
Покрытие: антибликовое антистатическое AGARAS
Фокус: двойной динамический
Разрешение: 1600X1200 / 60Гц
Частота развертки: 30-86кГц
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK
соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Потребляемая мощность: 95Вт
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT



стирая границы с мониторами Rolsen

Разветвленная сеть сервисных центров по всей России
Официальный дистрибьютор
Falcon Computers Ltd.

тел.: (095) 150-8320, 150-8340, 150-8324 телефон для розничных покупателей: (095) 933-4997

Товар сертифицирован

Последний взгляд

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

www.sci.co.uk/games/rally_championship/xtreme
www.rallychampionship-xtreme.com
(обе "under construction")

Жанр
Аркадный эквивалент ралли

Разработчик
Warthog
www.warthog.co.uk

Издатель
Actualize/SCi
www.sci.co.uk

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	3,4
Музыка	2,5
Звук	2,5
Управление	3,9
Интересность	**2,1**

СУТЬ
С релизом Xtreme серия Rally Championship торжественно исключается из партии симуляторов. Типичное приставочное ралли с плохой графикой, издевательской физикой и ужасными трассами. Не путать с гуру класса Gran Turismo!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/NT, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.0+.

РАЛЛИ—НУАР

Расписная матрешка воплотила в себе убежденность нашего мужика в неистребимости рода людского. Матрешка — это оптимистическая трагедия об инкарнации, карме и детотворении. Это, наконец, очаровательная человеческая комедия, выточенная из обыкновенной русской липы.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Такое впечатление, что издательский тандем Actualize и SCi был внезапно отрезан от тылов. Кончилось денежное снабжение, перестали приходить обозы с продовольствием. Первыми испустили дух тонкие эстеты, являвшиеся подлинными инициаторами прорыва фирмы в серьезный симуляторный жанр. Оставшиеся люмпены сожрали творческую интеллигенцию и, безмятежно обгладывая берцовую кость, выдали на-гора свое собственное творение. Продукт серпа и молота. (Классическая, кстати, история.)

В роли русского мужика — группа англосаксонских товарищей из Actualize/SCi и Warthog. В образ матрешки долго загоняли несчастную Rally Championship: били палками, клеймили оскорбительными словоформами, грозили геноцидом. Подчинившаяся в качестве протеста отказалась от традиций предков (род Чемпьоншипов насчитывает уже пять поколений) брать соответствующий текущему году порядковый номер и прикрылась псевдонимом Xtreme (RCX). Оно и понятно — кому в здравом и доброй захочется становиться идейным собратом Tomb Raider?

"Форд" стоит в два раза больше "Шкоды", а класс один. Причем природная задумчивость "Фелиции" может оказаться на руку — удобнее вписываться в повороты.



НЕЖНОЕ НАСИЛИЕ НАД ЛИЧНОСТЬЮ

Негатив порождается бокс-кавером и усиливается по мере углубления в недра. Нехватка грамотных дизайнеров, воспламеняемое вечным туманом отсутствие вдохновения — это можно понять. Но зачем же подчистую копировать, мягко говоря, неудачную обложку Ford Racing? Это ведь кличут садомазохизмом, господа. К доктору, к доктору!

Особым эпитетом хочется наградить графу features, повествующую, во-первых, о "суперБ геймплее" (показательное выступление раллийного борзописца), а во-вторых, гарантирующую "полную свободу выбора маршрута" и "отсутствие характерного туннеля". "Англосаксы врут бегло и беспардонно, минхерц", — писал однажды Питеру Первому некто Алексашка М.

Все на месте. И любимый бобслей, и узкие бамперонепробиваемые ворота, и декоративные памятники местечковой архитектуры. Последний пункт заслуживает отдельной взбучки: мы здесь спортом занимаемся или фотоаппаратом щелкаем? Поездки через друидские капища, стада средневековых мельниц и грядки вездесущих пирамид вовсе не потакают нашему

чувству прекрасного. Совсем напротив: размазав передок об очередной исполинский менгир, немедленно выписываешь, скрепляешь и посылаешь бандероль наилучших пожеланий ответственному за безобразие дизайнеру. Зачем, зачем-твою-маму, автомобилям ездить по стоунхенджам? Понятно, что обычная выжженная пустыня, приобретая хотя бы одну жалкую пирамиду, мгновенно становится долиной Гиза, а наличие статуи Свободы не дает спутать Новый Свет со Старым. Но, мон ами, искусство и спорт совместимы только на фотобиеннальных снимках австралийских олимпийцев — во всех прочих случаях микс не приносит дивидендов. Лишь раздражение.

Дизайнерский террор на марше. Сравнимое с нашим нынешним разочарование как-то раз испытывал царь Соломон, соорудивший зеркальные полы для ознакомления с ножками царицы Савской. Ну разве можно в новом тысячелетии делать такие уродливые меню? Чай не каменный век. С другой стороны, внешний вид выполненных в лучших традициях первого социалистического канала (предок ОРТ) меню замечательным образом готовит к неприятностям, кои вышеупомянутые скрывают.

МАЙНД ШЭГГИНГ

О да. RC Xtreme will make you it's bitch, перефразируя одну скандально известную рекламу. Машины под замок. Трассы в порядке общей очереди. Неуспевающих — на второй год. Третий, четвертый и пятый повторы предусмотрены законом об обязательном всеобщем истязании.

Этап у всех один. Arcade подразумевает "сбор" дополнительных крох-секунд на каждом контрольном пункте. Кончилось время, довсвиданья. Championship пускает вас по тому же каторжному этапу, но в пути не расстреливает, нет, дает добрести до финиша. Уже там, по прошествии пяти или шести скоростных участков, вас объявляют скунсом и выкидывают за борт. Retry. Если не все заезды, то уж половину точно — сказывается спорадический характер всплытия функции спасения игры. В свет она выходит крайне неохотно, и чем больше вы в ней нуждаетесь, тем меньше шансов на ее появление. Суровая правда ж.

Третья и последняя попытка Actualize сорваться с цепи была предпринята в финансовом измерении. А что если раллийные машины не выдавать бесплатно, а продавать за большие деньги? Идея гениальная, проверенная и в Porsche Unleashed, и даже в чисто рекреационном 4x4 Evolution. Концепт сродни смене коммунистического строя на капиталистический: подразумевает ломку сознания, возникновение шкурного собственнического интереса в завоевании призовых мест и трогательную заботу о благосостоянии железного экипажа. Вот только в данном конкретном случае алгоритм неприменим — нет апгрейдов! Единственным способом продвинуться в табеле о рангах остается победа в ралли и покупка автомобиля в новом классе. Причем денег на желаемое авто может не хватить. Спрашивается: зачем заниматься самобичеванием и налагать на себя экономическую епитимью, если пользы/веселья от этого не прибавляется? Уж лучше идти старым добрым Чемпионатом.

Главная подлость остается в силе в любом из вышеописанных способов самоистязания: новые этапы открываются только по факту блестящего прохождения предыдущих по списку. Новый автокласс дается победившему в чемпионате. Орднунг, майн либен. Зверские пристаночные методы борьбы с целевой аудиторией.

ИНСИНУАЦИИ

Зря Actualize и SCi сменили разработчика. Ровно два года назад, в декабре 99-го, на страницах .EXE была опубликована рецензия на Mobil 1 Rally Championship (M1RC) от Magnetic Fields. То был настоящий симулятор: по-спортивному жесткий, красивый, бескомпромиссный. Спустя целых два года Actualize и SCi выпускают игру на пяток голов ниже своей родственницы. По сути аркаду.



Виды очень милые. Если не смотреть на то панно кисти Глазунова, натянутое на горизонте.

Графический движок Warthog хуже. Он "блистает" неприемлемой по нынешним стандартам бедностью детализации и воистину ужасными текстурами. Смотреть на это безобразие после знакомства с Rally Trophy откровенно противно. Физический движок не отстает. При лобовом столкновении на солидной скорости разбиваются фары. И только! После проблем с покореженными радиаторами, подвеской, коробкой, рулевым (все не перечислить) в M1RC подобные последствия вашего неумелого вождения кажутся детскими шалостями.

Модель повреждений в RCX подобна Чеширскому коту: присутствует только вымученная улыбка. Между спецучастками вам совершенно честно предлагают потратить некоторое время на устранение технических неисправностей, список прилагается. С другой стороны, вплоть до момента стопроцентного износа узла вы даже не почувствуете последствия его недомогания. Странно это. Странно и грустно.

P.S. О поведении машины на дороге не сказал ни слова совершенно умышленно. Не заслуживает.

P.P.S. И все же. Теплое, вязкое и мягкое сливочное масло. Других типов поверхностей в RCX не предусмотрено. Машина ведет себя соответствующим образом.

Съемки внешней камерой оказываются гораздо более привлекательными: верный признак махровой аркады.



Последний взгляд

SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY
www.schizm.com

Жанр
Квест

Разработчики
LK Avalon www.lkavalon.com
Detalion www.detalion.com
Издатель в Европе
Project 3 Interactive (бывш. Project 2 Interactive)
www.project3.com
Издатель на всем белом свете
DreamCatcher Interactive
www.dreamcatchergames.com
Издатель в России
"Амбер" www.amber.ru

Сложность	отчаянная
Графика	3,9 (4,4 для DVD-версии)
Сюжет	3
Музыка	4,5
Звук	4,5
Управление	пиксель-хантинг
Интересность	4

СУТЬ
Квест на выживание.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 300, 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), SVGA (640x360, 16 бит), 4x CD-ROM или DVD, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
CD-версия Schizm требует на жестком диске 3 Гбайт свободного места для КРАЙНЕ рекомендуемой максимальной инсталляции.

НЕУКРОТИМАЯ ПЛАНЕТА

Польские компании-близнецы LK Avalon (Reah: Face the Unknown в далеком 1998 г.) и Detalion (вся фактическая работа) производили Schizm: Mysterious Journey, самый ожидаемый квест золотой осени, ровно два года и пять месяцев. Это долгоиграющий научно-фантастический квест. Сайнс, как говорится, фикшн. Еще с полгода Schizm кочевал по издателям и усиленно локализовывался: вон, поглядите, какой роскошный павлиний хвост из публикаторов тянется за ним. Теперь его персонажи говорят на пяти языках, а граждане пяти стран в спешном порядке осваивают еще один — сугубо инопланетный.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Давно уже доказано, что среди мистообразных квестов популярностью пользуется исключительно Myst. И если мистообразные квесты и делаются большими и не очень компаниями, то не с целью продажи, а так, для души. И польский Schizm: Mysterious Journey с его сверхсложными головоломками, которые посторонний человек попросту не поймет и не оценит, но от кропотливого построения которых создатели явно словили когда-то немалый кайф, не станет исключением. Этот неказистый внешне, но богатый внутренне квест — явление отнюдь не коммерческое...

Пять золотых пластинок Schizm (долгое пребывание на Аргилусе несколько искажает восприятие) содержат сильно усеченную версию квеста. Полная вышла на двухстороннем DVD и занимает без малого десять гигабайт. Счастливые обладатели сингла наслаждаются безоблачным видео, ясной картинкой и даже сумрачными альтернативными давинта-ка. Необладатели — глотают пыль и кусают локти.

Уникальный Schizm является последним представителем мифической плеяды "квестов на DVD", заявлять которые считалось у разработчиков крайне хорошим тоном года два назад. Обстоятельства сложились так, что ни одного из этих древних морских чудовищ мы не увидели на поверхности. А Schizm: Mysterious Journey — вот он, жив-живехонек, пускает веселые фонтанчики.

Для LK Avalon и Detalion этот квест — программный. Его устаревшие технологии, движок V-Cruise и круговой обзор времен Reah, слепое преклонение перед Myst несколько демонстративны. Уж если в наше время кто-то решается на использование в квесте живого видео и экзотического разрешения

Пейзажи Schizm довольно мрачны.



640x360 (sic!), то, значит, имеет на это веские причины.

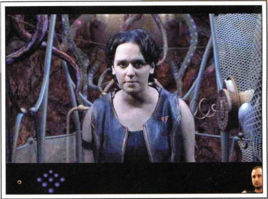
К компенсирующим линиям Schizm следует отнести берсеркерскую работу художников, самоотверженный подход Detalion к квестовому делу и литературную основу от профессионального фантаста Терри Даулинга (Terry Dowling). Черты не равноценны, но все вместе делают Schizm: Mysterious Journey вполне достойной игрой — достойной, впрочем, лишь крепкой "четверки".

ПРАВИЛО 139-6-4

Бессмысленно браться за Schizm, не представляя географии этого квеста. Два его персонажа — горе-астронавты Ханна и Сэм — начинают свои странствия из разных концов света. Сэм катапультируется на остров воздушных шаров и газовых коллекторов. Ханна совершает жесткую посадку на одном из органических кораблей дрейфующего архипелага. Естественно, просто так люди не катапультируются.

Мир Schizm нестабилен, в нем все движется, плывет куда-то. Ханна ведет корабль к береговому городу Бош, где располагаются местный религиозный центр и Первая база колонистов. Сэм устремляет дирижабль к таинственному полуострову Матиа в целом и деревушке Матиану в частности. В небесах — желтый рассвет, раскачиваются пурпурные воздушные шары, медленно кружат летающие острова. Здорово, черт возьми! Жаль, что через привычную игрокам девяностых квестовую амбразуру увидеть удается не так много, как хотелось бы, да и ту скверные польские актеры то и дело героически закрывают грудью. Играют они пропавших без вести ученых.

Терри Даулинг, как и прочие живущие или когда-либо жившие на Земле фантасты (за исключением разве что Лема, Брэдбери и Хайнлайна), пишет на уровне очень одаренного пятиклассника, но хороших идей классику австралийского фантастического рассказа не занимать. Сюжет любого другого квеста о розысках колонистов и крушении спасателей на мудрой планете Аргилус анализу и пересказу не поддавался бы в принципе по причине микроскопичности. История Schizm же солидна и пары слов заслуживает.



Нет никакой возможности запомнить имена мельтешащих перед глазами ученых земной экспедиции. Но вот эта играет хуже всех остальных, вместе взятых. Госпожа Анджела Дэвис?

Первое: это все-таки не более чем короткий рассказ. Всех трудов Даулинга — сорок строчек монологов, двадцать — описаний, десять — диалогов, в порядке убывания качества. Второе:

Его заслуга в снижении сюжетного рейтинга и загрязнении атмосферы Schizm не меньшая, чем у омерзительных актеров...

это самый гениальный случай использования двух персонажей в истории квестов. Я не буду выдавать вам блистательный поворот сосуществования Ханны и Сэма в мире Schizm. Все нужные ответы вы получите в квадрате 139-6-4, когда Сэм и Ханна сойдутся в туннелях Боша, и, надеюсь, будете в не меньшем шоке, чем я. Отныне, если речь пойдет о неожиданном преломлении унылого квестового бытия, я буду ссылаться на правило квадрата 139-6-4. К сожалению, есть сведения, что эту великую фантастическую идею маэстро позаимствовал из обоймы лучших серий Star Trek.

Сей драконоподобный агрегат находится в безраздельном владении астронавта Сэма. Ханна довольствуется простым передвижным островом.

К тому же в финале Даулинг (впрочем, опять же есть сведения, что ему "помог" начинающий польский автор) сделал все, чтобы угробить благоприятное впечатление от своего мини-эпоса о Страннике или Хорошем Слуге. Его заслуга в снижении сюжетного рейтинга и загрязнении атмосферы Schizm не меньшая, чем у омерзительных актеров, их диких нарядов а-ля "космические пираты" и, увы, отечественных переводчиков, цинично преобразовавших Schizm в "Щизм" и породивших фразу "я нахожусь рядом с каким-то механическим компьютером", это стоит признать.

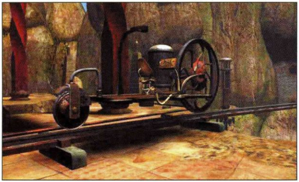
А еще у Schizm имеются очень неплохой звук (по образному выражению западного корреспондента, местные потоки воды "ревут в динамиках, точно цунами") и безоговорочно хорошая музыка. На этом с традиционной раскладкой квеста на составные части покончим.



МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"...И при самом скрупулезном изучении Schizm я не нашел в нем сколько-нибудь серьезных недостатков. Разве что одна или две головоломки переусложнены... Эту игру подвергнут жестокой обструкции игровые журналы и одноклеточные игроки по всему миру; но она также станет современной классикой среди подлинных ценителей адвенчуры. Другими словами, Schizm вызовет раскол (англ. schism. — **M.A.**) в игровом сообществе. Но одноклеточным не следует забывать, что со времен раннего палеолита доминирующими особями на нашей планете всегда являлись квестовые игроки, умеющие не только стрелять из пращи, но и вертеть дырки в камнях", — с привычной гениальностью формулирует Рэнди Слугански (Randy Sluganski) с сайта **Just Adventure (www.justadventure.com).**

Итоговый рейтинг игры: "класс А".



Среди нетрадиционных средств передвижения в Schizm есть и такие.

Досс тандух тхулдих хелла дрэхин тандрэ.

УРОК РОДНОЙ РЕЧИ

О головоломках Schizm мало сказать "они плохие" или "они хорошие", "они сложные" или "они слишком сложные". Да, надо обладать вкусом к головоломкам, чтобы их оценить. Да, тут нет ничего, кроме головоломок. Но надо упиваться, обживаться головоломками Schizm. Купаться в тайнах. Прочувствовать их каждой клеточкой мозга. Перепробовать миллионы решений. Выучить аргиланский язык, познать аргиланскую письменность, перейти на аргиланскую систему счисления. Проникнуться обстановкой. И только тогда вы поймете, что головоломки Detalion — выше всяких похвал.

Здесь нет безумств и хаотичной веселости соседней "Атлантиды-3". Ровный строй монументальных головоломок Schizm выдержан в едином стиле: это всегда установление математической зависимости, поиск взаимосвязей между фантастическими объектами (да, это как раз тот случай, когда бабочка машет крыльями в Пекине, а погода меняется в Бейруте). У всех машин аргиланцев есть игровое назначение, но, в отличие, скажем, от Myst или Riven, это не идеальные машины. Допустимы интересные поправки, любопытные погрешности, одно уточнение влечет за собой другое, и очередной мертвый аппарат, с которым сражаются Ханна или Сэм, оказывается вдруг в центре безразмерной логической паутины, на концах нитей которой — картины, иероглифы, звуки в разных уголках мира. Здесь нет обстоятельных пояснений, чертежей и указаний, привычных для инженерных квестов. Важнейшей подсказкой может оказаться всего лишь жест актера, его взгляд, невзначай оброненное слово.

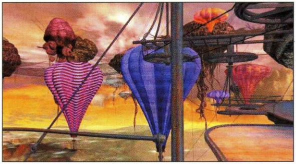
Есть у меня огромное желание привести какой-нибудь пример из инопланетной жизни... Нет, я, пожалуй, не буду трогать ответ на азбуку Морзе негативной азбукой Морзе и вычисление координат на двух колесах с двенадцатиричной (как на циферблате) системой счисления. Даже самый краткий рассказ о поисках решения займет страниц двадцать (кстати, заполонившие сетевые просторы солюшены к Schizm для слабых духом достигают объема романов в твердой обложке). Еще в арсенале — опыты с теодолитом, рандеву с газовыми коллекторами, интервью с золотыми амфорами. И на двенадцати страничках управились бы...

Головоломки от Detalion здорово напоминают корабли в бутылках. Задачи такой степени сложности, органически вплетенные в ткань созданного писателем и художниками мира, мастерят немногие. Вряд ли кто окажется достаточно терпелив, чтобы оценить титаническую подготовку, задействованный в этих головоломках математический, инженерный материал, понятийный аппарат, прелесть чужого иероглифического алфавита и красоту чужого языка, созданного по образцу японского. (Север называется "малум", восток — "ирнжи", юг — "соха", запад — "орам". Северо-запад именуется "осса", а северо-восток — "дисса", но "осса" и "дисса" — куда более многозначные понятия. Не такие, правда, многозначные, как "досс" (сущее), "давинта-ка" (что означает болезнь, смерть, завершение какого-то цикла) или "матиа" (обозначение сокровища, дара, планеты, судного дня, то самое "все остальные слова", основное понятие квеста, разгадка всех тайн). Но все же "дисса" и "осса" можно сравнить с "гиму" и "гири".) Словари и толмачи не прилагаются. Мало кто постигнет светлую радость решения в Schizm: Mysterious Journey. Может статься, что и никто. А значит, сверхкомплексные головоломки Schizm, как и заключенные в стекло парусники, — чистейшие блажь, прихоть и искусство.

МИР СМЕРТИ

Schizm устарел еще до своего выхода, оказался последним и первым из племени мертворожденных квестов, в его сценарии хватает несуразностей. Квест далеко не идеален. Он целиком — одна сплошная головоломка, с решением которой нам даже не собираются помогать. На что опять же есть уважительные причины.

В своем программном квесте LK Avalon и Detalion исповедуют крайне жестокий принцип. Этот мир — чужой, и значит, нет причин облегчать квестосталкеру существование. Никаких блокнотов, ноутбуков, компьютерных и человеческих помощников, никаких словарей, карт и путеводителей. Одна пара мозговых полушарий, одна пара глаз (для распознавания иероглифов) и одна пара органов слуха (для узнавания слов), одна пара клавиш на мыши (для перебора рукояток) и одна пара персонажей (для некоторых совместных операций) — вот и все снаряжение, что можно взять с собой на экзамен по интеллектуальному выживанию. Авторы забрасывают рядового игрока в пасть Schizm и поклясться могут, что он там не выживет. Ну и пусть! Этот мир, эта планета — не для рядовых.



Пролетая на дирижабле над островом с леденцовыми воздушными шарами, не забывайте оглядываться по сторонам. Только тогда вы заметите, что на шарах находятся крепления самой настоящей канатной ДОРОГИ. Какая еще вам нужна оригинальность? Жаль, что в Schizm этим путем сообщения мы так и не воспользуемся. Но какая свобода мысли!

ТОМАССОН

Последний взгляд

EMPIRE EARTH
www.empireearth.com

Жанр
RTS

Разработчик
Stainless Steel Studios
www.stainlesssteelstudios.com

Издатель
Sierra Studios
www.sierrastudios.com

Сложность	средняя
Графика	2,8
Сюжет	3
Музыка	2,3
Звук	3
Управление	3,5
Интересность	**2,3**

СУТЬ
Попытка видного экс-главдизайнера Age of Empires (AoE) Рика Гудмана (Rick Goodman) скрестить AoE и Civilization. В результате обе игры плачут на безопасном расстоянии навзрыд, а получившийся байстрюк не может сделать ни шагу без того, чтобы не грянуться лбом об пол.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000/ME/XP, Pentium II 350+, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 8 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0a.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Игра официально не поддерживает ОС Windows 95.

До выхода в свет Empire Earth (далее EE) самой примечательной в мире игрой с русскими мотивами была Original War с некоей Наташей Степановной в главной роли, воспетая нами в номере за август сего г. Отныне все изменилось. Одна из четырех кампаний EE полностью посвящена России и повествует об удивительных приключениях Григора Ильяновича Стояновича (для друзей — Illy) в населенных пунктах Rostov, Voronezh, Volgograd и Ukraine.

Андрей ОМ

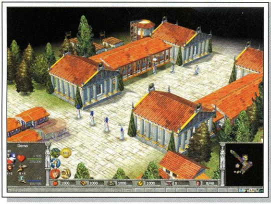
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Натюрморт восстает перед нами форменно макабрический, юриймамлеевского толка: сквозь темный лес жанровых штампов (лес вдвое темнее обычного, потому что жанров используется два) продирается к потребителю сомнамбулическая игра Empire Earth, оставляя на колючках кустов клочки-полигоны нехитрой своей одежонки и запинаясь рахитичными ножками на каждом камешке, который другие, менее экстравагантные, разработчики научились перешагивать годы назад. И после этого кто-то будет удивляться тому, что у Sierra серьезные финансовые проблемы!

Более чем своеобразным представлениям Stainless Steel о российских, так сказать, реалиях можно было бы посвятить не одну полосу, но если бы этим проблемы игры и исчерпывались, мы бы только коллективно улыбнулись в отсутствующие усы. У EE другая (хотя и сходная) беда — полнейшая собственная нелепость. Для перехода из атомного века в цифровой нужно заплатить непонятно кому несколько тысяч единиц дерева, железа, золота (и, хочется добавить, стеклянных бус). Первостепенной важности строения безмерно трудны для идентификации, и для того чтобы "соорудить" несколько солдат, нужно попробовать на зуб все крупные дома поочередно. Кажется, что EE постоянно возводит между собой и нами заборы, всячески препятствует погружению и отчаянно не дает забыть, что она всего лишь игра, притом не самого первого разбора.

ХВАТАЙМЕШКИ ВОКЗАЛОТХОДИТ
Условности, которыми загружает нас EE, абсолютно нелогичны и трудны для запоминания: так, производимый в констан-



В разгаре страшная битва корявых буратин. Переверните несколько страниц и взгляните на скриншоты Myth III. Понимаете, о чем я?



Обращение пребывающих во мраке язычества обитателей Константинополя в истинную веру сопровождается громкими однообразными выкриками "Аллилуйя!".

тинопольском храме святой старец почему-то умеет насылать на неверных извержение вулкана, землетрясение и малярию (хорошо, не родильную горячку), а усилия проповедников по воцерковлению горожан сводятся на нет поблизости от локального университета. Последний, как было упомянуто выше, визуально идентифицируется крайне трудно: представления разработчиков об архитектуре описываемого периода явно почерпнуты из комиксов "Могучий Тор" издательства Marvel. Учитывая, что для повышения войсковой морали вам зачем-то придется возводить стройные ряды одинаковых сарайчиков, вы можете представить себе масштаб трагедии.

Как оказалось, очень многие элементы "цивилоподобных" игр чувствуют себя в RTS-жанре крайне неуютно: раздражает огромное количество бестолковых апгрейдов, в тонкости которых вникать обычно некогда, — "стреляй во всех, наверху разберутся". Слишком много ресурсов: добывать золото, пищу, камень, металл и дерево, одновременно отбиваясь от наседающих по всем фронтам орд, — развлечение для обладателей исключительно сильной нервной системы.

Печень игры, подобно известному мифологическому пернатому, терзают Страшный Дисбаланс и Откровенные Недоразумения: так, сбитый над Польшей Красный Барон имеет в своем активе заклинание Warcry, обязательное, видимо, к применению для каждого офицера "Люфтваффе". Все тактические тонкости грамотного использования различных родов войск в буквальном смысле попирают-ся ногами боевых слонов. Смысл формаций ускользает от пытливого наблюдателя: удобнее всего атаковать толпой, как в каком-нибудь покрытом веселой пушистой плесенью Tiberian Sun. Строительство "чудес света" и вовсе никакими разумными причинами не обусловлено и служит только удовлетворению гигантоманских амбиций наших самых маленьких телезрителей — прилагающиеся к чудесам бонусы слишком жалки, чтобы говорить о них всерьез. Наконец, EE банально неудобна в использовании: мне очень хочется взглянуть в глаза человеку, решившему, что вызов экрана Options по клавише Escape — непозволительная роскошь.

Печень игры, подобно известному мифологическому пернатому, терзают Страшный Дисбаланс и Откровенные Недоразумения...

Игру явственно раздирает на части: "глобальная" половина похожа на сильно облегченную версию Civilization, тогда как RTS-составляющая просто хромает на все конечности и выглядит откровенно сырой и слишком условной. "Цивилизаторский" бэкграунд, видите ли, подразумевает некоторый медитативный настрой и, наоборот, терпеть не может RTS-мельтешения с резиновыми рамками. Утверждение верно и в обратную сторону. Ой, то не Мейер, то не Мейер.

Есть и еще одна проблема, не так просто облекаемая в слова: EE производит впечатление какой-то, что ли, поверхностности, очень неприятного подхода, именуемого "по вершкам". Как написано по совершенно другому поводу в книге "Only the paranoid survive", "растеклись на милю, а глубины — на дюйм".

Я серьезно.

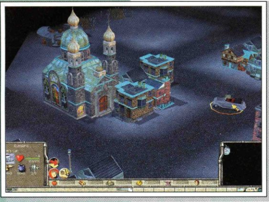
ОТСЧЕТ ПОЛИГОНОВ

Но самой большой ошибкой Stainless Steel было введение в игру функции zoom. (Вращение камеры не допускается изначально — при полностью трехмерном движке это выглядит более чем странным.) Населенная милыми полигонистыми юнитами веселая и яркая картинка, встречающая нас на выходе из главного меню, при первом же повороте мышеколеса оборачивается форменным кошмаром: посреди криво сшитого из нескольких полигонов поля метелят друг друга поленьями стайки колченогих уродцев, обтянутые одной на всех грязной текстуркой. Эффект — умопомрачительный. В техническом плане все это похоже на неумытую тотальную конверсию Quake I, а в эстетическом находится на одном уровне с альбомом ансамбля "Веселые воровайки" "Топ-мусорок", который я намедни видел в широкой продаже в киоске у метро "Новослободская". Натуральная то есть жуть. Лучше парите на воздусях, забыв про то, что мышиное колесо умеет поворачиваться. Отсюда лучше видно, как домики становятся прозрачными, открывая нашим взорам заблудших горожан. Впрочем, это все равно не поможет: обильные игровые cutscenes исполнены прямо на движке и все равно будут автоматически макать вас лицом в жуть каждые несколько минут.



Как выясняется, Манфред фон Рихтгофен (Manfred von Richthofen), известный также как Красный Барон, был на самом деле мрачным комком из полудюжины полигонов. Камера не умеет вращаться, так что в глаза ему заглянуть нельзя. Жаль.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 1c@1c.ru, www.1c.ru
САМОГОНКИ
samogonki.ru
Для тех, кто доГоняет: крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ от непредсказуемых К-Д ЛАБов!
НО!!!
Фанатам аркадных безумств и яростных перестрелок REAL-TIME гарантирован!
Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»
ФИРМА "1С"
K-D LAB



Stoyanovich совершает побег из Voronezh'а сначала в багажнике автомобиля ЗИС ("Завод имени Сталина"), а потом внутри фуры с картофелем. Национальный колорит, яволь!

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Любопытную запись оставляет в форуме сайта **Empire Earth Command Center (www.empireearth.cc)** некто под псевдонимом General Maximus: "Странные вещи происходят с функцией вращения камеры! В бета-версии ее можно было вращать посредством сочетания зажатой "тильды" и резких движений мышью, в демо-версии такой фокус происходил только в изометрическом виде, в релизе же... функция отсутствует полностью! Stainless Steel объясняет это тем, что, видите ли, "многие пользователи не любят вращать камеру". Но они ведь могли бы этого и не делать!"

Несмотря на то что мы шарашим по наступающим ростовчанам при помощи тяжелой бронетехники, курсор исправно притворяется средневековым кинжалом.

Эпох в игре 14, видов зданий в каждой из них — 20. Путем математического действия "умножение" получаем 280 — именно столько моделей сооружений пришлось рисовать художникам Stainless Steel. Здесь, цитируя классическую литературу, "не то что собака — клоп, и тот взбесится". Поэтому в городе Rostov образца XXII века стоят инсталляции, подозрительно напоминающие ветроэлектростанции из Dune, а Польша времен Второй мировой пестрит копиями Колизея.

Интересный подход найден к реализации процесса строительства — мне-то казалось, что мы видели уже все, включая материализацию здания из ниоткуда в облаке спецэффектов и возведение пейзанами строительных лесов, В Точности Похожих На Настоящие. Так вот, в EE дома постепенно выползают из-под земли.

Сносно устроен интерфейс, особенно исполненные крупным шрифтом пояснения к каждой его функции внизу экрана. Но и здесь не без сюрпризов: "древнегреческие" пиктограммы остаются на своих местах и в наполеоновскую эпоху, и во время усилий бравого диссидента Григора Ильяновича Стояновича на ниве переноса столицы России из Воронежа в Волгоград. Не то чтобы это имело принципиальное значение... Но, что называется, осадок остался.

...пехота удалась художникам и моделлерам значительно меньше, чем военная техника.

НИКАК

Те несколько действительно свежих идей, которыми угощает нас EE, все равно не работают так, как им должно. Система распределения очков опыта, которые мы получаем за исполнение mission goals, невероятно сырая: так, в очень средние века нам предлагается потратить кровно заработанные XP на увеличение зоны поражения бомбардировщиков. Инвестиции, так сказать, в перспективное развитие.

Предлагая на словах могучую поливариантность действий и инструментов для их осуществления, на деле игра хватает нас за руки, постоянно принуждая выполнять строгие последовательности goals, — разработчики явно не уверены в нашем душевном здоровье и боятся оставлять нас со своим детищем наедине. А ну как заблудимся, нагадим кому-нибудь в ботинки или поцарапаем когтями бархатную обивку на мебели?!

У пейзан в меню имеется опция explore: взяв в руки клюки, они отправляются прямиком на свидание... с ближайшей вражеской фортецией, где и гибнут. Письмо в Stainless Steel с просьбой заменить слово explore на suicide уже где-то над Атлантикой.

Очень много типов войск (фактически, около двухсот) — в этом EE следует заветам продукции Westwood. Итог аналогичный: мы пользуемся однойдвумя разновидностями, растиражированными в ужасных количествах. При этом пехота удалась художникам и моделлерам значительно меньше, чем военная техника. Техника, собственно, тоже удалась им не слишком.

Разнообразные режимы игры, подмигивающие нам из главного меню, не несут в себе ничего примечательного, кроме смертной скуки. Теоретически, воевать вообще необязательно: по примеру старших товарищей, EE предлагает нам достичь победы несколькими путями, включая экономическое и культурное превосходство. На практике единственной жизнеспособной опцией оказываются сюжетные кампании числом четыре, посвященные почти полностью штыковым атакам и прочему дестрою. Положение могли бы исправить многопользовательские опции, но по Странному Стечению Обстоятельств по состоянию на середину ноября в Интернете нашлось немного желающих разделить с вашим обозревателем эту изысканную забаву.

СЛОВА ИСТИНЫ

"Исходный Томассон был игроком в бейсбол. В 1982 году его купила Giants за огромные деньги, после чего выяснилось, что он не может попасть битой по мячу. Писатель и художник Акасегава стал использовать его фамилию для обозначения определенного класса бесполезных и непонятных сооружений, бессмысленных и уродливых элементов городского пейзажа, странным образом называемых произведениями искусства. Позднее термин приобрел и другие значения". William Gibson, "Virtual Light" (Penguin Books, 1994).



НАШ EXE ВЫБОР

КИНО НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Ашот АХВЕРДЯН

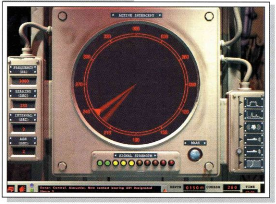
"В подводной лодке нет места для ошибок и нет прощения ошибкам. Ты совершенен или ты мертв". Эти жесткие слова — из адресованного .EXE-читателям предисловия к уникальной книге "The Blue Book of Submarine Operations", свежую редакцию которой вы найдете в корневой папке Blue Book на диске журнала. Адмирал Р. Блу (R. Blue) и вице-адмирал Гомер (Homer) из виртуального соединения Seawolves составили Blue Book для тех, кто осваивает Jane's 688(I)H/K. Но не менее полезна "Синяя книга" будет и для вгрызающихся в непростой мир Sub Command (SC): тактика и стратегия подводного боя, необходимые сведения по акустике, взаимодействие подлодок в многопользовательских сражениях — обо всем этом молчат не только календари, но и игровые мануалы…

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Перед нами шедевр. А потому нижеследующий текст исполнен исключительно в радужных тонах. Между тем я осознаю, что у игры есть формальные недостатки. Так, на ваших торпедах гидролокатор в пассивном режиме не работает. Вообще. А еще мудреная защита от копирования, примененная Electronic Arts, при участии некоторых приводов CD-ROM намертво вешает всю систему. К тому же в коробку отчего-то решили не класть руководство, поэтому распечатывать 200-страничный талмуд (ведь без него никак!) придется самим игрокам. Ничего! Мы будем запускать торпеды только в активном режиме, crack скачаем, а книжку распечатаем. Все равно перед нами шедевр.

У же который день мои домашние наблюдают следующую картину. Я неподвижно сижу у компьютера, не отрывая взгляд от экрана монитора. Между тем на этом экране решительно ничего не происходит. Вот карта, совершенно пустая, если не считать двух-трех отметок на ней. Абсолютно никакого движения. Вот экран, похожий на окно осциллографа: раз в сорок секунд на нем загорается полоса, всегда одна и та же, и так в течение уже полутора часов. Мои руки не касаются клавиатуры. Мышь тоже бездействует. Таким образом я провожу по четыре-пять часов каждый день, после чего ложусь спать. "Наверное, ему уже снится этот круг осциллографа..." Но нет, в тот момент, когда закрываются глаза, я вижу совсем другую картину. Я вижу, как мой ракетоносец в кромешной темноте осторожно карабкается по самому дну океана прямо под противолодочным кораблем противника. В ушах звенит — это враг оглушает планктон своим активным гидролокатором, —

Тот самый экран, похожий на окно осциллографа…



Последний взгляд

SUB COMMAND
www.subcommand.ea.com

Жанр
Симулятор подводной лодки

Разработчик
Sonalysts
www.sonalysts.com

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

Сложность	высокая
Графика	2
Сюжет	5
Музыка	лучше отключить
Звук	4
Управление	4
Интересность	4,9

СУТЬ

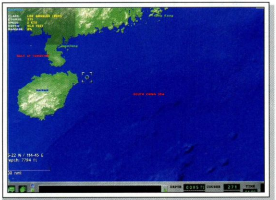
Господи, сделай так, чтобы эта игра хорошо продавалась и они сделали Sub Command 2!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ (МИНИМАЛЬНЫЕ)

Windows 95/98/ME/2000 (Windows NT не поддерживается), Pentium 233 MMX, 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

590 Мбайт на жестком диске, плюс место для swap-файла. Джойстик — не нужен.



После титров первый ракурс — карта. На карте — значок, символизирующий нашу подлодку. Вокруг никого.

еще бы, ведь он находится в собственных территориальных водах, и ему не нужно ни от кого прятаться, я же, напротив, должен оставаться незамеченным. А еще над нами, в ночном небе, кружит противолодочный вертолет, бросающий в воду буй за буем, и я уже давно потерял им счет. Вдруг днище подлодки с грохотом задевает о морское дно — скрежет, мгновенный выброс адреналина, кровь приливает к голове, стоп машина, спокойно (чувствую холод в руках, особенно на кончиках пальцев), осторожно пробуем подняться метра на три (неужели застряли?), самый малый вперед, индикатор скорости нехотя трогается с нулевой отметки, похоже, все в порядке, малый вперед. Не зная, что вражеский вертолет ведет подлодку уже полчаса, я всерьез опасался, что эта нелепость может нас выдать. В глазах живо всплывает следующая картина: сбросив очередной буй, вертолет направляется в сторону своего корабля, но на полпути, словно внезапно передумав, разворачивается и летит обратно. С этого момента (а уже начало светать) он неотступно следит за каждым нашим шагом. Впрочем, он не торопится — у него на борту всего две торпеды, и он не хочет тратить их попусту. Наконец, удостоверившись в надежности своих расчетов, он наносит единственный удар. Настолько точный, что акустик даже не успевает заметить торпеду...

Рассвет. Масляное пятно.

ДРУГОЕ КИНО

А теперь тот же самый сюжет, но снятый другой камерой, той, что видит картинку на мониторе, а не игру моего воображения. Итак, нам, американским подводникам, дают приказ: обнаружить и спасти пилота F/A-18, катапультировавшегося где-то над китайскими территориальными водами. Каждый, кто хоть раз "пропадал без вести", совершив подобный поступок в Jane's F/A-18, сделает все, чтобы спасти этого "офицера Райана". После титров первый ракурс — карта. На карте — значок, символизирующий нашу подлодку. Вокруг никого. Прокладываем курс в заданный квадрат, и моментально выясняется, что успеть в срок (до 6 утра) можно лишь в том случае, если мчаться со скоростью порядка 10 узлов. Ну а чтобы оставалось некоторое время на поиск пилота, назначаю все 11 узлов. Конечно, при такой гонке подлодка мало что услышит (а "слух" — одна из основных ее функций), но приказ есть приказ...

Ping! Никак гидролокатор наших китайских друзей! Прыгаю (F2) на рабочее место акустика, переключаюсь на нужную панель и успеваю застать хвост сигнала на том самом круглом экране, который ошибочно можно принять за окно осциллографа. Щелчок мышью — и данные о перехваченном сигнале идут на пост TMA. Пауза в пару минут. Ping! Щелк. Еще одна пауза той же длины. Ping! Щелк. И еще пауза. Ping! Щелк. Акустик все это время слушает шум океана, а потому перехватывать входящие сигналы отказывается. Что ж, в дело включаюсь я, капитан. Ping! Щелк. Впрочем, так ли уж полезны мои манипуляции... Ведь времени на маневр нет ни секунды — и так еле успеваем, если плыть по прямой, а увеличивать скорость больше нельзя, иначе — кавитация, и тогда все китайские ВМС устроят нам темную. Ping! Щелк. Тем не менее прыгаю (F5) на пост TMA и смотрю, что там у меня "нащелкалось". Немного подвигав по условной карте вектор возможного курса цели, вскоре удовлетворяюсь найденным решением: все точки встали в один ряд, красота, хоть сейчас торпедируй! Но атаковать нельзя, прежде надо найти сгинувшего пилота. Снова иду в гости к акустику (F2). Ping! Щелк. Теперь "осциллограф" выводит два сигнала — 3 и 18 килогерц. Щелкаю на каждом: в обоих случаях индикатор громкости еще в желтом секторе, но уже следующий светодиод — красный, а значит — источник высокочастотного сигнала совсем рядом. Однако минут через десять он пропадает, зато первый целехонек, так что — Ping! Щелк. До прибытия в нужный квадрат еще около полутора часов...

...он наносит единственный удар. Настолько точный, что акустик даже не успевает заметить торпеду... Рассвет. Масляное пятно.

Наконец-то мы на месте. Всплываем на перископную глубину (поглазеть на окрестности? — увы! если засекут мачту над водой, военно-китайская темная из обещания мгновенно превратится в явь), включаем высокочастотный гидролокатор, и ярко-зеленый силуэт на черном фоне обнаруживается почти сразу. Сбрасываем скорость с 5 до 2 узлов. Через минуту команда рапортует, что летчик с нами. Добро пожаловать на борт, сэр!

Следующая задача — пробраться в нейтральные воды. Торпедировать китайский корабль смысла уже нет, сам он угрозы не представляет, а его противолодочные вертолеты (18 кГц — их работа) могут находиться в воздухе по два с лишним часа. В общем, поехали: 10 узлов, 100 футов вниз, а сам (F2) — к акустику. Ping! Щелк. Проходит полчаса. Плывем. Ping! Щелк. Еще полчаса. Ping! Щелк. И еще полчаса. Как вдруг на экран выводится карта, и нам сообщают, что в результате взрыва наша подлодка...

Короче, это конец.

Ну и как вам? Нравится?

ГОЛЫЕ ФАКТЫ

Не секрет, что SC является продолжением Jane's 688(I) Hunter/Killer (тоже, в свою очередь, являвшейся продолжением... ладно, замолкаю). За истекший период у Electronic Arts закончилась лицензия на использование имени Jane's Combat Simulations, поэтому SC уже не носит эту гордую марку. Как это отразилось на игре? Теперь справочные материалы подписаны Военно-морским институтом Соединенных Штатов. Все.

Для тех, кто присоединился к нам только сейчас, краткое содержание предыдущих серий. Sub Command — симулятор современных подводных атомоходов, игроку даются на выбор три класса подлодок — американские Seawolf и 688(I), а также наша Akula (в двух модификациях). Вы — капитан. В принципе, вы можете ограничиться указанием курса и целей, претворение ЦУ в жизнь — задача команды. Другое дело, что опознавать цель и определять ее местонахождение лучше все-таки самому, потому что ваши подо-

печные, предоставленные сами себе, могут совершать довольно грубые ошибки (и делают это с завидным постоянством). И так как цейтнот — вещь для SC не самая характерная, лучше во избежание накладок сразу отключить всех компьютерных помощников и всю рутинную работу выполнять лично. Сбережете немало нервов. Впрочем, сразу оговорюсь, это касается исключительно тех, кто в свое время играл в 688(I)H/K.

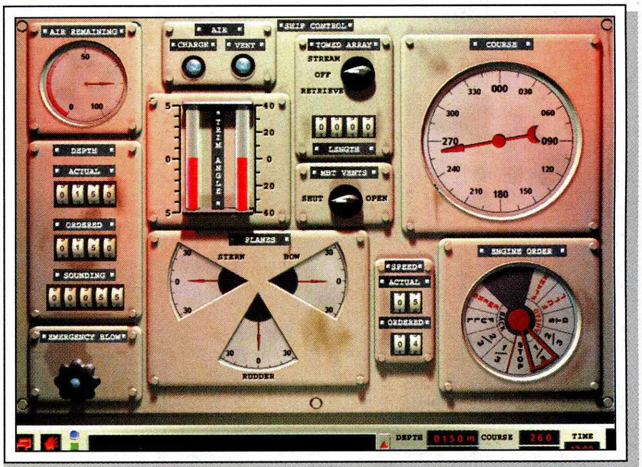
Последних, к слову, порадует метаморфоза, приключившаяся с 3D. Напомню, в 688(I)H/K трехмерный вид являлся этаким "глазом божьим", искушением для малодушных: пользуясь дистанционным управлением и камерой, висящей на хвосте у торпеды, вы могли с легкостью загонять в цель чуть ли не каждую торпеду. Теперь эта вакханалия пресечена: отныне трехмерный вид показывает не то, что есть на самом деле, а то, что вам об окружающей обстановке известно. И если вы приняли русскую подлодку за безобидный танкер, то на экране увидите ТАНКЕР. Что никак не помешает ему по-прежнему оставаться русской подлодкой... В общем, 3D перешло из области откровенных читов в разряд костылей для страдающих недостатком воображения. А потому подлежит немедленному отключению, каковое заботливо предусмотрено в опциях. Нет, это никак не повлияет на вид из перископа. Конечно же, все в тех же опциях можно включить и "глаз божий". Но — вам это надо?

Вот и все косметические изменения. Правда-правда. Авторы даже не стали перерисовывать приборные панели лодки класса "Лос-Анджелес". Словом, внешне игра осталась практически такой же. А вот внутри... 688(I)H/K представляла из себя битву титанов на залитой солнцем лужайке. Противника было видно сразу, и в дальнейшем он никогда не исчезал из поля зрения, и в этом царстве света главную роль играла заведомо неуязвимая противолодочная авиация. В SC модель распространения звука в воде стала куда серьезнее, и в итоге кажется, что кто-то просто выключил свет. Теперь реально лишь на долю секунды обнаружить контакт, а потом потерять его. И больше не найти. Или вести неопознанный контакт. Или опознать его неверно, чего в 688(I)H/K никогда не случалось. Впрочем, тяжелее стало не только нам: в наступившей кромешной тьме противолодочные вертолеты перестали быть безраздельными владыками морей.

Помните, в 688(I)H/K вы чувствовали себя едва ли не Гарретом в мягкой обуви среди охранников, топающих по кафельному полу своими металлическими подошвами. "Акулы" пачками (не преувеличение!) гибли от ваших торпед еще до того, как осознавали ваше присутствие. Создавалось ощущение, что "Лос-Анджелес" — едва ли не самая тихая подлодка на планете. (Что, конечно, не так.) В SC же вначале просто тихо сползаешь под стол от внезапной смены ролей, — первый шок наступает, когда с трудом уворачиваешься от торпеды, выпущенной незамеченной (!) вами "Кило" (!!). Жуткая инверсия — теперь металлические подошвы уже на ваших ногах. Конечно, "порулить" сравнительно тихой "Акулой" тоже дают. Но мягкой обуви отныне нет уже ни у кого. Как следствие, необходимость выполнения маневра ухода от торпеды перестала быть явлением из ряда вон. Теперь в одной-двух миссиях производишь эту операцию столько же раз, сколько во всей 688(I)H/K. И складывается впечатление, что "эффект выключенного света" играет нам на руку: кажется, в 688(I)H/K шансы были примерно 50 на 50, теперь же никак не меньше 80 против 20 (и среди этих 20 — такие, как описанная в начале рецензии атака, в принципе никаких шансов не оставляющая).

Не думаю, что это я стал настолько опытнее...

Кстати, о нововведениях. Нам дали так называемый Unmanned Underwater Vehicle (UUV) — небольшой подводный аппарат,



"Акула" изнутри.

очень медленный, зато хорошо умеющий слушать и обо всем услышанном исправно докладывающий нам. Кто-то из игроков остроумно назвал эту игрушку Imperial Probe Droid.

Возвращаясь к. При всех своих достоинствах 688(I)H/K был игрой относительно несложной: почти все миссии, а их к тому же было еще и не очень много, проскакивались с первой же попытки (помню, я споткнулся только на той, с четырьмя северокорейскими подлодками). К счастью, в SC миссий не только стало куда больше, но чаще всего и задачи перед вами ставятся гораздо сложнее тех, что были раньше. Теперь прибавьте к этому еще и возросшую серьезность самой начинки симулятора... Можно перечислять долго, но наиболее характерной мне кажется такая деталь... Вы еще помните, что в 688(I)H/K на зарядку торпедного аппарата уходили считанные секунды? Так вот, теперь эта операция отнимает ЦЕЛЫХ ВОСЕМЬ ПРАКТИЧЕСКИ БЕСКОНЕЧНЫХ МИНУТ.

Седеешь постепенно, от корней волос...

ПИНГВИН — ТОЖЕ ПТИЦА

Продемонстрировать человеку непосвященному, чем же так хороши авиасимуляторы, легко. Сажаешь его за мощный компьютер, включаешь "Ил-2" и уже в воздухе даешь ему "порулить" и поглазеть на окрестности. Все. Если он хоть сколько-нибудь неровно дышал к самолетам, то нахлынувшее ощущение полета не забудет никогда. А вот как объяснить, что Sub Command — это гениальная игра, я не знаю. Как объяснить, что можно почувствовать море, не имея возможности услышать плеск волн? Как объяснить, что использование функции ускорения времени суть прямое убийство самого духа игры, равное включению неуязвимости в DOOM? Как объяснить, что почти каждая пройденная миссия по внутреннему напряжению не уступает гениальным фантазиям маэстро Говарда Филипса Лавкрафта, — если на экране монитора все время одни и те же приборные панели, а само действие разворачивается исключительно в вашем воображении? Конечно, можно продолжать рассуждать о беспрецедентной тщательности моделирования распространения звука в воде, но только это еще ни о чем не говорит. Есть серьезные симуляторы, не являющиеся при этом захватывающими играми. Здесь же...

В графе "интересность" очень хотелось поставить "5,0". Но это означало бы, что лучше быть уже не может. Но я оптимист. Поэтому только "4,9".

Хотя это и заниженная оценка.

Последний взгляд

DEADLY DOZEN
www.us.infogrames.com/games/deaddoz_pc

Жанр
Тактический шутер

Разработчик
nFusion Interactive
www.n-fusion.com

Издатель
Infogrames
www.us.infogrames.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	1
Музыка	4,1
Звук	4,5
Управление	3,3

Интересность

1,2

СУТЬ
Худшая военно-тактическая игра из когда-либо созданных.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 300 (рек. Pentium II 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 7.0, 500 Мбайт на жестком диске.

ДВЕНАДЦАТЬ

Если в заглавии романа заявлены три мушкетера, то речь пойдет о четырех. Если в команду сакральной игры набраны семь самураев, то в восточном ролевом деле участвовать будут опять же... четверо. А если в названии игры о Второй мировой помянута дюжина головорезов, то, конечно же, они выйдут на африканское, норвежское, немецкое, французское или даже датское поле брани в полном составе: все четверо.

Фраг СИБИРСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Поймите меня правильно. Я не привык расстреливать в овраге спецназовские шутеры: их на самом деле так немного (как бы ни стонали создатели Deadly Dozen (DD) о "переполненности рынка"), что в каждом просто необходимо отыскать что-нибудь хорошее. Но DD и в самом деле плохая игра: настолько плохая, что "грязную дюжину" в траурной рамке "Интересности" следует по сути рассматривать как дань уважения Роберту Олдричу. Он-то знал толк в хороших военных играх...

Почему единовременно к нежным немецко-фашистским глоткам допускаются не пять или семь бойцов, а всегда ровным счетом четыре? На этот вечный вопрос не могут ответить ни Deadly Dozen, ни Hidden & Dangerous. Конечно, все можно списать на традицию военного жанра — но вы попробуйте объяснить про традицию тем восьмерым убийцам, что изнывают на скамейке запасных.

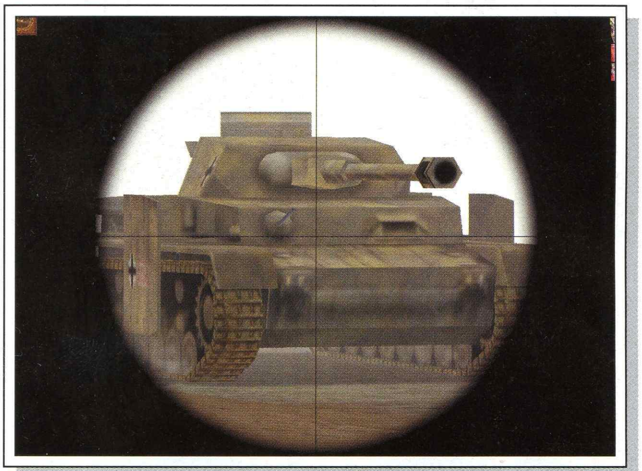
Апостольское имя тактического шутера Deadly Dozen не несет особой смысловой нагрузки. Фактически перед нами удачная контаминация названий двух лучших фильмов (Kiss Me Deadly и Dirty Dozen) Роберта Олдрича (Robert Aldrich), но создателям Deadly Dozen (DD) из nFusion Interactive данный кинематографический казус, скорее всего, неизвестен, а ирония не ясна. А то стали бы они выдумывать душераздирающий рассказ о том, как при создании игры отчаянно отталкивались от "событий, каленым железом выжженных в памяти генерал-майора Квинтона Максвелла (Quinton Maxwell), человека, лично составившего из двенадцати человек отряд самых смертоносных коммандос за всю историю человечества"! Каковой я полностью и оставляю на совести nFusion и ее издателя Infogrames, ни аза, кстати, не смыслящих в нормальных военных играх.



Рядовой Борис Виан (знаем, читали!) задумчиво покачивает "Кольтом" и сверлит взглядом каску старшего по званию. Но мечтам его не суждено осуществиться: ценная опция friendly fire в DD совсем по-консольному отсутствует.

ЛЕГЕНДЫ ОСЕНИ

В хилое тельце DD хочется не только вонзить граненый штык, но и как следует провернуть его там: такой гнусный обман! На людей непосвященных картинка DD сперва производит ошеломляющее впечатление. На посвященных — тоже производит. Это замечательно подчищенная, подретушированная, выскобленная бритвенным лезвием старая военная фотография Hidden & Dangerous. Какое оружие, какие люди, какая растительность вокруг! Дальше доморощенный



Это не совсем верный способ борьбы с танками. Из снайперской винтовки их здесь все-таки не прошибешь…

движок nFusion, разумеется, все расставит по своим местам: техника окажется омерзительной, архитектура — небрежной, туман — бездарным. Даже анимация овчарок будет какой-то (простите, девушки) развратной. Но впечатление глубокой предварительной красоты останется: эта осень, этот дождь, эти небеса. Похожие на бред.

Я не буду далее затрагивать великую игру от Illusion Softworks. Просто запомните, что в DD с нее слизано абсолютно все, вплоть до оружия и системы его распределения. Я понимаю, что все коммандос пользовались примерно одинаковыми "Кольтами", "Томпсонами" и "Гэрандами". Я осознаю, что с тел мертвых врагов они изымали очень похожие MP-40 и карабины K-98. Но когда в двух тактических играх о коммандос до мельчайших деталей совпадает и вспомогательное снаряжение, и его весовой менеджмент, тут есть над чем задуматься. Я уж не говорю о характеристиках и персоналиях дюжины.

Кое в чем, правда, nFusion проявляет поразительную оригинальность. Уголовные фотороботы героев, помимо имен и фамилий, снабжены армейскими кличками, которые я бы постеснялся и на стенке написать.

Самой сильной составляющей DD является ее звук. Оглушительные винтовочные выстрелы чрезвычайно выразительны, рев самолетов распугивает беременных женщин, маршевые мелодии впечатляют. Но, заметьте, пожалуйста: сказать про военную тактическую игру, да еще и наблюдающую во сне звание клона Hidden & Dangerous, что "ее самой сильной составляющей является звук", значит — нанести оскорбление, смываемое только кровью.

ЗДЕСЬ ТОЖЕ ВОДЯТСЯ "ТИГРЫ"

Уже очень давно мир не видывал подобной халтуры. Дебютировавшей с DD компании из Нью-Джерси (nFusion, это я о тебе!) удалось провалить задание по всем пунктам: по характеру миссий, по физике и баллистике, по интеллекту врагов и друзей, по тактическому управлению, да мало ли еще по чему! Наверное, для этого тоже нужно иметь некоторый талант.

Я слишком люблю этот жанр, мне тяжело сносить издевательства над ним и противно перечислять все недостатки DD, да и места для этого потребовалось бы много больше, чем для тактического руководства по игре в Operation Flashpoint. Я буду нежен, nFusion Interactive, и затрону лишь самые кричащие твои ошибки.

1) Как говаривал мой друг Марлон Иванович Брандо, "ужас, ужас...". В "аркадном" режиме DD сносить легче, нежели в "реалистичном". В Counter-Strike тоже страшно любят этот "реалистичный" эффект: при любом попадании боец на некоторое время лишается двигательных функций. Он замирает и терпеливо ждет второго попадания. Если оно воспоследует, персонаж ожидает третьего, оптимистически надеясь, что в этот-то раз пронесет. И так далее. В DD очень часто можно наблюдать, как офицер расстреливает из крохотного, но шустрого "Парабеллума" по-коровьи стоящего на месте коммандос с "Томпсоном". Знаете, какой способ борьбы с такой системой ранений оказался самым эффективным? Надо просто мрачно жрать аптечки и ждать, пока у офицера кончатся патроны: ибо, как говаривал мой друг Билл, "человеческий организм — удивительная штука, потому что он продолжает жить, пока не умрет". Что в случае с Deadly Dozen справедливо вдвойне.

2) В мире DD есть два типа разумных существ: офицеры и собаки. Лишь собаки и офицеры способны руководить, поднимать тревогу и бежать за подмогой. Эсэсовцы могут только идти вперед и умирать. nFusion настаивает, что ее солдаты могут прикрывать друг друга, исходя из баллистических характеристик оружия, а также передвигаться уступом. Сказки! Любая миссия DD — цепочка неумело организованных засад. Их все можно обойти, вооружившись биноклем, но с не меньшим успехом работает и постепенное продвижение со стрельбой из M-190 34A по манекенам. Если же на пути встретится еле ворочающий башней танк (да, "Тигры" у DD тоже умеют сидеть в засаде), то проблему снимет единственный выстрел из M1A1: базука в исполнении nFusion больше напоминает рейлган.

3) Так сценарии к военным играм не пишут. DD скверно смонтирована: первое задание выполняем в каком-нибудь Лё-Мон-Савой, второе — в деревушке Югенмаген, третье — на мосту через Рейн. От пальм сразу скачем к заснеженным фиордам; вся мировая война в десяти (!) легких уроках. Кстати, трактовка nFusion высадки в Нормандии несколько отличается от общепринятой: вы знаете, что в день "Д" на пляж Омаха высадилось всего четыре союзника? Это к вопросу о "воспроизведении реальных сражений". И не приводите в пример Commandos. Не надо.

<...>

76) Вот, кажется, и последний самый-вопиющий-недочет: система приказов и переключений между коммандос. Вы знаете, если честно — нет слов. Ежели, скажем, переключиться на бойца, вооружить его ножом и пригнуться, то до скончания дней своих он будет бродить скрюченным и с ножом в зубах. И в таком положении станет сражаться.

А здесь nFusion не давал покоя то ли Mortyr, мир его праху, то ли вообще Return to Castle Wolfenstein. Норвегия, фиорды, снегопад.



Последний взгляд

F1 2001
www.easportsf1.com

Жанр
Симулятор автогонок "Формулы-1"

Разработчик/издатель
Electronic Arts
www.ea.com

Сложность	высокая
Графика	3,8
Сюжет	сезон 2001 г.
Музыка	0,0
Звук	4
Управление	2,5
Интересность	**4,4**

СУТЬ
Лучший симулятор "Формулы-1" сезона 2001.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 333 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.0+.

ОН НЕ ПРОСТ

Леди и джентльмены! Добро пожаловать на соревнования "Формулы-1" сезона 2001 года. Безусловно, все вы ожидаете зрелищной борьбы на трассе, и, уверяю вас, ее будет предостаточно. Михаэль Шумахер готовится второй раз подряд вывести команду Ferrari в чемпионы (чего не случалось с сезонов 52-53 годов), а McLaren и ее флагманский пилот Мика Хаккинен полны решимости продать душу инопланетянам, лишь бы не допустить повторного триумфа краснокожих итальянцев. Тем временем команда Prost делает ценное приобретение...

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Можно ли сделать революционный симулятор гонок Formula 1? Навряд ли. В жанре, где все вынужденно стремятся к аутентичности, нет места самодеятельности: не предвидится ни фантастических машин, ни фэнтезийных трасс. Из года в год ряд патриотически настроенных фирм торопится с релизом очередной части популярного игросериала F1. Лицензии куплены, список участвующих гонщиков и характеристики их болидов известны. Are you still with us?

Сделав ставку на ветерана автомобильного спорта, участника всех возможных "Формул", начиная с легендарной GPEGA от Accolade и заканчивая недавним хитом от мистера Джеффа Крэммонда (Geoff Crammond), фирма Electronic Arts, выступившая агентом команды Prost, явно не ожидала подлого подлога. F1 2001 (не сократить ли ее имя до "F1-01"?) должна была стать настоящим триумфом Prost, вывести предприятие в лидеры чемпионата и принести солидные барыши — дабы ее конструкторам более не приходилось утилизировать сваленное на ближайшей помойке прошлогоднее оборудование Ferrari.

Мечтам славной кампании не суждено было сбыться. Вместо закаленного в дорожных боях и надежного, как противотанковое ружье Дегтярева (ПТРД), Безумного Макса, Prost с ужасом лицезрела Слабоумного Бабуина, шамкавшего попкорн прямо в кабине бесценного четырехколесного аппарата. Поскольку попытки разорвать контракт с приматом грозили серьезными штрафами, фирма поставила на его воспитание. Специально для него (впервые в истории F1!) сконструировали трехместный болид: целых два тренера, обильно холоднопотея, едва успевали выправлять одну фатальную ошибку муштруемого человекообразного за другой. В ходе обучения бабуин проявлял известное внимание к приборам, провоцирующим его на агрессию своими светосигналами, а также неоднократно сепарировал рулевое колесо от рулевой колонки на скорости более 250 км/ч. Стараниями хирургов оба наставника выжили.

МЕЛЬБУРН, АВСТРАЛИЯ

...сегодня моросит. Мокрый асфальт выводит из строя сразу нескольких гонщиков: среди них сцепившиеся в клинче Ральф Шумахер и Жак Вильнев. И лишь один пилот не смог уйти со стартовой сетки. Им оказался ославленный прессой мистер Бабуин. Его болид с зашкалившими оборотами врезался в ближайшее к стартовому 24 месту ограждение и рассыпался в прах. Каково же было удивление публики, когда в руках у спортсмена оказался не руль, а геймпад SideWinder Dual Strike. Пресс-секретарь команды вкратце объяснил ситуацию журналистам: у программного обеспечения были незначительные сбои в работе, в результате которых болид наотрез отказался поддерживать руль. Куда смотрят судьи?!

Первое место: Михаэль Шумахер!

СЕПАНГ, МАЛАЙЗИЯ

...не работает руль — выкидывай педали. А без плавного управления газом в "Формуле" делать вообще нечего. В частности, тронуться с места не представляется возможным. На трассе жуткая чехарда. То Физикелла занимает неправильное положение на стартовой сетке, то Шумахер-старший меняет в последний момент свою машину на запасную. Специально для guest star Бабуина приготовлены эксклюзивные карты трасс, с ними можно ознакомиться непосредственно перед стартом: здесь обозначены не только имена собственные всех поворотов, но и рекомендуемая скорость их прохождения. Впрочем, сие эстетство бесполезно. Все равно не запомнит.

Младшенький Шумахер продолжает сносить все и вся (проявляя особое внимание к "Феррари" Барикелло). Сепанг то заливает тропическим ливнем, то мгновенно высушивает палящим солнцем. Все пилоты, кроме флагмана Prost, лихорадочно меняют слики на веты и обратно. Бабуина ввести в курс стратегии пит-стопов элементарно не успели.

Первое место: Михаэль Шумахер!

ИНТЕРЛАГОС, БРАЗИЛИЯ

...несчастная команда Prost чуть не лишилась своей достопримечательности: м-ра Бабуина битых три часа психологически разгружали специально обученные человеки. Нервный срыв произошел после краткого введения в комплексное меню подготовки болида к трассе. Тем временем на сочащемся жарким маревом кольце Интерлагос Барикелло возвращает любезность маленькому Шуми, разворотив его Williams. Оба сходят с трассы. Старший брат заслуженно пострадавшего немца два раза срывается в спин и уже неспособен догнать рвущегося к финишу Култхарда.

Первое место: Дэвид Култхард!

ИМОЛА, САН-МАРИНО

...Williams приходит к финишу первым, знаменуя дефлорацию личного счета побед Ральфа Шумахера в гонках "Формулы-1". Но в Prost этим событием совсем не интересуются. Их карманный орангутанг жалуется на зрение. Мол, мир в Grand Prix 3 был детальнее, да и гоночные болиды смотрелись намного симпатичнее. И нравится ему только густой дым, да жирные следы на асфальте. Кроме того, он никогда ранее не видел собственных рук, сжимающих баранку: они какие-то худые и квадратные. Сваливает все на недостатки гоночного комбинезона, имбецил.

Первое место: Ральф Шумахер!

БАРСЕЛОНА, ИСПАНИЯ

...сегодня команда полна решимости увидеть свой болид финиширующим — не важно на каком месте. Комбинезон пилота оснащается смирительным нательным бельем, в рот Бабуина помещают кляп, радио отключают. Машина оборудуется многочисленными хитроумными гэджетами: "помощь" в управлении, контроль скорости, ABS (!), автоматическая коробка передач и ведомая автопилотом парковка в пит-стоп — всего 11 пунктов. Корпус и все несущие узлы болида в срочном порядке заменяются на титановые эквиваленты. В простонародье это называется "invulnerability". Облегчить гоночный болид на вес одного бабуина не разрешают судьи. Говорят: наглость.

Первое место: Михаэль Шумахер!

Последнее: радиоуправляемый болид команды Prost.

A1 RING, АВСТРИЯ

...многие приборы, контролирующие жизнедеятельность дистанционно управляемого болида от Prost, имеют несколько режимов работы: "выключено", "помощь лишь в критических ситуациях" и "полный контроль". Время от времени менеджеры команды дают своему пилоту порулить — в основном это несколько секунд на длинных прямых. Таким образом чудо-пилот чувствует себя востребованным и жалуется лишь на мельтешение в глазах и конвульсивное подергивание картинки при массовых скоплениях машин противника. Медики уверяют: это нервное.

Тем временем гонка проходит очень ровно, без эксцессов. Обе Ferrari уступают победу команде Williams.

Первое место: Дэвид Култхард!



В игре великолепные спецэффекты — как графические, так и звуковые. Разработчики не забыли даже шум ветра в ушах!

МОНАКО, МОНТЕ-КАРЛО (УВИДЕТЬ И УМЕРЕТЬ)

Нет, все не так. Он помнил эти дома, каждый фасад, каждый балкон. И поворот, и туннель, и знаменитую змейку вслед за ним. Нет, нет, нет. Не похоже! Неправильно. И пусть теперь сверху доносится вой обгоняющих на полкруга болидов, пусть физика как никогда ранее кичится своей аутентичностью... Все не так.

Он ловко высвобождает поросшие шерстью руки, подключает геймпад к хитроумному коннектору на торпеде, одновременно замыкая контакты ограничивающих свободу болида предохранителей. Зажимает правый шифт, утопив таким образом газ. Слушает песню ветра — теперь это можно.

...Когда пожарные потушили остов машины, тело они не нашли. Некоторые видели, как нечто бесформенное выбросилось в море вслед за парой передних колес. Внутри остался только основательно обгоревший и разломленный пополам Sidewinder Dual Strike.

Первое место досталось бесчувственному, самовлюбленному и эгоистичному Михаэлю Шумахеру. Радуйтесь.

На этот раз, причиной беспорядков был не Бабуин. Редкий случай.



НАШ EXE ВЫБОР

СЕЛЬСКАЯ ЖИЗНЬ

Последний взгляд

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD

stronghold.godgames.com

Жанр
RTS/Градостроительный симулятор

Разработчик
Firefly Studios
www.fireflyworlds.com

Издатель
Take Two Interactive
www.take2games.com

Издатели в России
"Логрус" www.logrus.ru
"1C" games.1c.ru

Сложность переопределяемая

Графика	4,7
Сюжет	4,8
Музыка	4,6
Звук	4,9
Управление	4,9

Интересность

4,8

СУТЬ

Успешно замаскированный под умный, красивый и элегантный градостроительный симулятор самоучитель английских диалектов.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек Pentium III или AMD Athlon 550+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.0a.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

750 Мбайт на жестком диске.

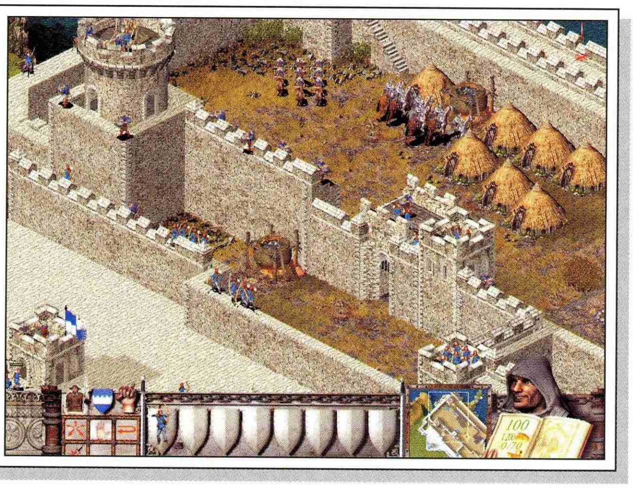
Ничего нового сказать в этом поджанре, конечно, нельзя уже лет пять как. Отступления от градостроительного канона допускаются только в мелочах (декорации), механика же обязана оставаться неизменной, иначе получится не скажу что. Работа симостроителя, таким образом, сводится в основном к тому, чтобы совершать легкие и по возможности красивые телодвижения в отведенных рамках. У одних получается плохо и банально, у других — хорошо и со вкусом, у третьих получается Stronghold.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

На расстоянии двух-трех кликов друг от друга уживаются осада Хайдельберга, свинчивание рогов лорду Ле Пусу (Le Puce), известному друзьям просто как Крыса, карьера интенданта, симулятор специалиста по выкапыванию рвов, чемпионат по метанию дохлой чумной скотины через крепостные стены и не омраченный ничем бесконечный режим free build. При этом над игрой кругами реет призрак летающего цирка Монти Пайтона. Артур: "Я ваш король!" Пейзанин: "А я думал, что мы анархо-синдикалистская коммуна".

В о первых строках моего письма хочу отметить, что преимущественно мирный замкосимулятор Stronghold действует на неподготовленных (см. во избежание первовзгляд в прошлом номере) посетителей примерно так, как стремительно обнуляющийся "тикер" взрывного устройства должен действовать на саперов. Вы кряхтите, смахиваете со лба крупные прозрачные капли здорового крестьянского пота и затравленно смотрите на угнездившийся в углу экрана счетчик времени: до часа X, когда за налогами явятся невидимые, но фатальные мытари, остается всего ничего. В это время ненавистные медведи жрут охотников. Волки пугают и опять-таки жрут горожан. Гигантские племена зайцев (волки, кажется, живут с проклятыми тварями в симбиозе — ни одного случая нападения первых на вторых я не заметил) хищнически вытаптывают посевы. Какие-то сволочи крадут из лабаза продукты. Голодным подданным приходится приплачивать из своего кармана только за то, чтобы они не разбежались. Вассалы скучают и через это ударяются в беспробудное пьянство. На столе давно остыл чай, который некогда



Действующая модель Хайдельберга в натуральную величину. Стены такой ширины, что на них можно играть в командные виды спорта. Полигоны, камни, рыцари. XII век.

пить. Вместо благостной улыбки, традиционно блуждающей по лицам градостроителей в процессе Возведения Монументов, вы пугаете собственный монитор ужасной гримасой злобы и нервного напряжения. При этом, да, мы говорили лишь о пацифистско-сельскохозяйственной части игры...

FIREFLY И СВЯЩЕННЫЙ ГРААЛЬ

В одном блестящем диске сконцентрирована форменная бездна приятнейшего времяпрепровождения: все, что вам хотя бы теоретически может нравиться в градосимуляторе, пребывает на своих местах. Затяжная военная кампания с глобальной картой, обильными cutscenes и сюжетом, в котором мы проходим длительный карьерный путь от деревенского полудурка до освободителя всея Великобритании от людей с творческими псевдонимами Свинья, Крыса, Змей и Волк Позорный. Огромный сельхозблок: несколько мини-кампаний, сомнительная стезя эксклюзивного Поставщика Двора Его Величества и любимейший режим free build без всяких идиотских временных или какихлибо других ограничений. Обещанных мной еще в прошлом номере мини-сценариев с осадами исторических замков не слишком много, так, напрочь отсутствуют Бастилия и Тауэр — очевидно, вскоре Firefly Studios позволит скачивать их со своего сайта. Некоторые миссии оставляют вас с ограниченным контингентом войск и стенобитных орудий у подножия тяжело укрепленной фортеции. Другие, напротив, сажают внутрь и приглашают выстраивать для скорых гостей адский диснейленд ловушек, рвов и освежающих душей из кипящего масла.

Итак, все внимание на сцену: там Firefly молодецки расправляется с единственным серьезным первородным грехом ситибилдинга как жанра — однообразием.

Замок Виндзор, 1125 год. Англия, Англия! Одно из самых увлекательных в мире занятий — смотреть, как атакующие проваливаются в любовно расставленные нами накануне волчьи ямы.



Но бриллиантом "Звезда Индии" в короне Stronghold сияет, вне всякого сомнения, возможность метать катапультами зараженный всякими неприличными болезнями рогатый скот на головы беспечных обитателей враждебного подворья. Веселье при выполнении этой неказистой операции носит неповторимо истерический характер, свойственный произведениям труппы Monty Python (Мертвец: "Но я не хочу в гроб!" Гробовщик: "Брось, не будь таким ребенком"). С каждым удачным попаданием вам неистребимо хочется широко открыть рот и громозвучно засмеяться.

...Все это приводит к поистине ужасным последствиям: сейчас половина четвертого ночи, дедлайн был позавчера, а я, выдавив из себя очередные полкилобайта словоблаговоний, думаю, что нужно поставить точку в этом предложении и устроить себе получасовой перерыв на Stronghold.

ПРИ ЭТОМ

Механизм функционирования игры безупречен, как внутренности часов Panerai Luminor Marina: в его основании лежит аксиома, согласно которой уровень вашей популярности в народе и количество пригодных к использованию на сельхозработах смердов тесно увязаны друг с другом. Все остальные шестерни, приводящие Stronghold в движение, нанизаны на этот стержень. Набег диких зверей, мор, интервенция и другие неприятности не доставят вам и половины проблем, возникающих в момент падения собственного рейтинга. Если последний превышает 50%, свежеподданные будут исправно материализоваться взамен потерпевших на специально отведенной для этого площадке. В противном случае вскоре вы найдете себя посреди безлюдного села в компании двоих пьяных лучников, которым дезертировать запрещено уставом патрульно-постовой службы.

Досыпать бюллетени в избирательные урны нельзя — все-



Стрелы, будто это некий средневековый Max Payne, оставляют за собой хищные росчерки.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Рецензент **PC IGN (pc.ign.com)** с упоением перечисляет проблемы средневекового градоначальника: "Одна из самых интересных задач игры — решать, какие из зданий оставить за крепостными стенами, а какие расположить внутри. Понятно, в идеале вы захотите обнести стеной все свои владения, но цена и время проведения такой операции быстро заставят вас взвыть. Придется изворачиваться". Финальный вердикт уважаемого сайта: Editor's Choice и оценка "8,7/10".

Рон Далин (Ron Dulin), сотрудник портала **GameSpot (www.gamespot.com)**, никогда не учившийся в Московском строительном и., говорит о наболевшем: "С замкостроительством связана одна огромная проблема: вы не можете размещать здания в зонах, которые не видите. В сочетании с изометрической перспективой и почти всегда пересеченной местностью строительство осложняется невыносимо — вы тратите на него намного больше времени, чем хотелось бы". Тем не менее оценка игры такова: 7,6/10.



О мирском: чтобы прокормить ораву защитников, нам приходится отстраивать целые кварталы пекарен, а чтобы поддерживать параметр лояльности невдалеке от ста заветных процентов — открывать сети пивбаров на всей вверенной территории.

народное волеизъявление и Putin'a изобретут только в Tropico. Инструменты эффективной политики в Stronghold куда менее эфемерны и куда более действенны: манипуляции с налогообложением (что любопытно, само по себе отсутствие налогов уже добавляет +1 к лояльности) и размером ежемесячного пайка оказывают на чернь подлинно чудотворное воздействие. Уравновешивать эти два параметра значительно сложнее, чем это звучит, но, в самых общих словах, существуют две основные схемы: сложенные на полку зубы, но щедрая зарплата во время военных действий и совмещенное с экономией денежных средств обжорство при акценте на ведение натурального хозяйства. Please don't try this at home.

GOODBYE COUNTRY (HELLO NIGHTCLUB)

Очень быстро верным спутником играющего в Stronghold становится легкое психическое расстройство а-ля агорафобия. Без стен не обойтись даже в агромиссиях (частокол вокруг сельсовета и правления колхоза помогает от волков, шалящих разбойников и прочей нечисти), общевойсковая же часть игры посвящена фортификационным сооружениям полностью, что, учитывая название продукта, не должно вас сильно удивлять.

Со стенами же связана одна из немногих серьезных проблем игры. На первый взгляд, механизм их возведения прост: расположили стартовую точку фортификации, зажали LMB, обвели частоколом желаемую территорию. Первая же волна атакующих проходит сквозь забор, как будто его нет. Вы трете усеянные веселыми красными прожилками глаза и вспоминаете популярное обсценное присловье про "то ли лыжи не едут, то ли я известно кто". В результате придирчивого осмотра забора "на просвет" с четырех ракурсов (подобно Commandos 2, Stronghold позволяет поворачивать камеру только с шагом в 90 градусов) и слежке за снующими юнитами выясняется, что по причине неровностей рельефа в автоматически сооруженной стене не хватает нескольких блоков в важных местах. Нужно достраивать вручную. Если учесть, что процентов 70 проводимого с игрой времени вы занимаетесь возведением многослойных крепостных стен, подобная халатность начинает довольно-таки рекордно раздражать.

(Когда номер, который вы держите в руках, уже переваривался в недрах финляндских (они же суомийские) ротационных машин, тестовая лаборатория Game.EXE нашла выход и из этой ситуации: стены следует строить, предварительно зажав "пробел", — в этом случае рельеф для вашего удобства совершенно разгладится. Руководство пользователя, что характерно, о панацее скромно помалкивает.)

У RTS-составляющей есть еще несколько морщин на челе: юниты, скажем, исправно группируются по "Ctrl + цифра", но, будучи выделенными по отдельности, самовольно покидают группу. То, что заменяет врагам мозги, находится в состоянии, близком к тому, в котором пребывают обитатели игры Serious Sam: войска неприятеля появляются в строго определенных точках и в полном составе бросаются по прямой (если не заблудятся) к ближайшему к ним сооружению с целью надругательства.

Первая же волна атакующих проходит сквозь забор, как будто его нет. Вы трете усеянные веселыми красными прожилками глаза...

Впрочем, тот, кто считает, что боевые действия в очень средние века велись как-то иначе, может отправляться играть в Shogun: Total War.

Что еще любопытно: игра не обременяет нас своим присутствием. Не нужно тыкать носом в текущие дела каждого пейзанина — настроили ферм и забыли обо всем, контингент разберется. Графики и диаграммы в интерфейсе наличествуют, но вы можете пройти игру до конца, так и не узнав, где они прячутся (на самом деле, нужно кликнуть на страницу книги, которую держит в руке сомнительный тип в правом нижнем углу интерфейса). Гарнизон хорошо укрепленного замка справится со своей защитой практически самостоятельно. Фокус лишь в том, что степень укрепленности фортеции определяется только практическим путем. Как в Incredible Machine: полтора часа выстраиваете замороченную конструкцию, а потом две минуты наблюдаете результат (часто — провальный). Великолепно!

ЯЗЫКОЗНАНИЕ В КАРТИНКАХ

Помимо четких механизмов и правил, приводящих Stronghold в движение, во всем этом благолепии есть куда менее объяснимые человеческим языком вещи. В частности, персонажи уснащают свой английский доброй полудюжиной дичайших провинциальных произношений: все без исключения операторы осадных орудий являются шотландцами; специалисты по подкопам под замковые стены, если мне не изменяет слух, поставляются в игру из Уэльса (с этой ист.-географической областью Великобритании у Firefly явно особые счеты — целые взводы уроженцев Валлиса регулярно и хладнокровно посылаются нами на гарантированную погибель); арбалетчики — так те просто фэн-клуб Сержанта из Fallout II, если вы понимаете, о чем я.

Поименованные выше зверосэры (у Крысы, кстати сказать, французская фамилия Le Puce) заметно меняют тональность в общении с нами: если в начале военной кампании они корчат из интерфейса надменные рожи, откровенно хамят и просят горя, то по мере продвижения по сюжету в их голосах все заметнее становятся истеричные и испуганные нотки — музыка, форменная музыка сердца.

P.S. В моем личном реестре приятного времяпрепровождения Stronghold в настоящее время следует сразу за "пить сентябрьской ночью виски у подножия HMS Belfast, что неподалеку от London Bridge". Право слово, джентльмены, это не игра, а прелесть что такое.

ЖИЗНЬ В ВЕНЕЦИИ

Почему-то все action/adventure изготавливаются по одному строгому шаблону и при сходных обстоятельствах. В каждом, даже самом талантливом, разработчике сидит какой-то чертик, исподволь подталкивающий к опасной грани. Минутная слабость — и все, очередная экшен-адвенчура несмываемой черной точкой уже "украшает" безупречный до того послужной список отблестевшей свое компании.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Среди пяти китоподобных жанров существует категория игр, которые следовало бы именовать "игры, в которые никто не играет", "игры, произведенные в свободное от работы время", а также "игры класса "Б". Но в этом лицемерном мире дружное семейство именуется почему-то action/adventure, что образует непереводимое, увы, сочетание слов. Так вот, игра Casanova: The Duel of the Black Rose — махровая action/adventure со всеми прелестями. Разумеется, ни экшеном, ни квестом тут и не пахнет.

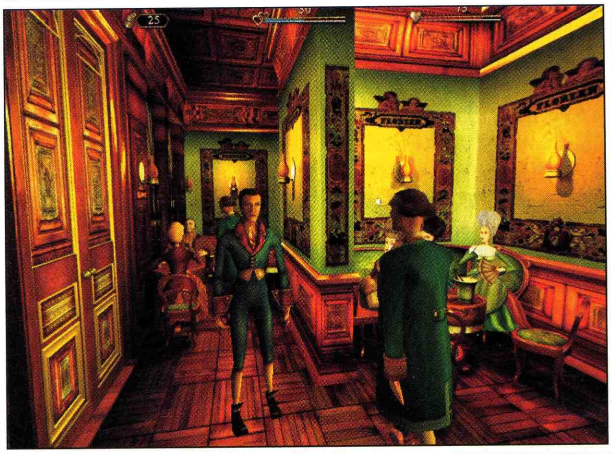
Казалось бы, живые примеры убедительно доказывают, сколь безнадежны "шедевры", в коих полигональные персонажи на теплом фоне загодя скалькулированных декораций не только бродят по квестовым делам, но и учиняют драки, пальбу, прыжковые соревнования и вообще ведут самый аркадный образ жизни. Согласитесь, есть в самой идее гибрида экшена и квеста (лишенного вдобавок адреналиновой подкачки, на которой зиждется родственный survival horror) что-то донельзя противное человеческой природе.

Но неистовая судьба пожинает лучших из нас. Вот вам классическая немая сцена: выкроив время между такими глобальными проектами, как Final Cut и Hannibal (скоро!), упросив художников и сценариста поработать на полставки, стопроцентную игру второго эшелона Casanova: The Duel of the Black Rose изготовила... отрада нашего издания, гениальная Arxel Tribe.

Помните: ТАКОЕ МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ С КАЖДЫМ.

НОВОСТИ НА РИАЛТО

Случай, конечно, особый. The Duel of the Black Rose (одно название поставит в умственное депо не один десяток игроков, не



Скромное убранство знаменитого кафе "Флориан". От баронесс и виконтесс здесь не протолкнуться.

Последний взгляд

CASANOVA: THE DUEL OF THE BLACK ROSE

http://casanova.arxel-tribe.com

Жанр
Action/adventure

Разработчик
Arxel Tribe
www.arxeltribe.com

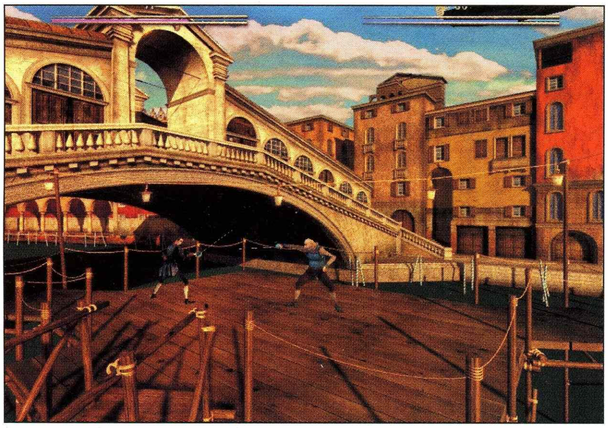
Издатель в Европе
Wanadoo
www.wanadoo.fr

Издатели в России
Nival Interactive www.nival.ru
"1С" http://games.1c.ru

Сложность	низкая
Графика	4,8
Сюжет	4,8
Музыка	4,9
Звук	4,7
Управление	0,5
Интересность	3,9

СУТЬ
Наверное, лучшая из существующих action/adventure. Но до нормальной игры ей все равно еще очень далеко.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128), SVGA (800x600, 32 бит; рек. 3D-видеокарта), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 440 Мбайт на жестком диске.



Дуэльное местечко за Риалто. Крови проливается не больше, чем при настоящем фехтовании... Нет здесь крови. Зато есть рипост из позиции "секунда" и смертельно опасная тактика "мишень для уколов".

слишком знакомых с творчеством Шекспира: ведь все они кинутся безуспешно искать в Casanova эту самую black rose) так просто во второй эшелон не спишешь — наши французы слишком хорошо знают свое дело.

Скажу больше, здесь вовсе не уместно говорить о "руке Arxel Tribe, чувствующейся даже в action/adventure"; за такие слова следует бить перчаткой либо протыкать шпагой на месте. Речь можно вести лишь об action/adventure, упрямо не желающей умирать даже в волшебном мире Arxel Tribe...

Поскольку игра посвящена юности и невероятным приключениям Джакомо Казановы, человека почти безупречных моральных устоев, действие ее разворачивается в звенящей Венеции. Вы не забыли, кем являются разработчики по своей первой профессии? О, эти каналы и мосты! Базилика на площади Сан-Марко! Риалто! Разнокалиберные палаццо и кампо, от Сан-Бартоломео до делла Фава! Ах, Санта-Мария-дель-Джильо! Такой фантастической архитектуры, пусть и воплощенной в фиксированных ракурсах, немалая республика заранее обсчитанных задников еще не знала. А что за краски! Тщательно подобранные сочные венецианские тона, гармонично перемешанные свет и тени... Увидеть эти крыши в цвет заката — и выйти замуж. В очередной раз.

Ювелирные штришки, подобные брызгам фонтана, десяткам тысяч голубей на площадях или прозрачным бабочкам над садами, ввергают в отчаянный восторг. Ну где еще узришь такое! Да и болезненное внимание Arxel Tribe к бытовым подробностям никуда не делось. Наряды, материалы, манеры, оснащение бальной залы или парикмахерской: тысяча семьсот сороковой год как он есть. При некоторых, правда, редакторских поправках... Но в целом это самая красивая action/adventure всех времен в самых продуманных декорациях всех народов.

Переходим к соседней чаше весов. Невероятная небрежность Arxel Tirbe в технических вопросах может сойти ей с рук только в безответных квестах. В тонком деле совмещения полигонов и венецианских фресок (Джотто? Мантенья? Пьетро делла Франческа?) наша любимая компания потерпела такое глобальное фиаско, что об этом даже говорить не хочется. Модельки персонажей с Джакомо во главе не так уж плохи сами по себе, но правильно перемещаться категорически не желают. Как следствие — самое ужасное управление, которое вы только в состоянии себе представить. Пиксель-хантингом здесь не отделаешься...

Arxel Tribe воспользовалась правом гения, дабы поиграться с историей и окружением. В параллельном измерении Casanova гондолы плывут по воздуху, высоко над пирсами парят ощетинившиеся веслами и пушками галионы, на стенах висят поющие рыбы, а в шкафах обнаруживаются вполне говорящие человеческие головы. В какой-нибудь размашистый квест вся эта свифтовщина вошла бы как родная, но в крохотном мирке The Duel of the Black Rose летающие корабли выглядят до невозможности театрально. Когда явно подвешенная на ниточках гондола планирует на площадь Святого Марка, на ум приходит летающая тарелка из дешевого фильма об инопланетянах. Детский смех, а не альтернативная история.

Закрадывается даже предательская мысль, что полеты диктуются не могучим авторским замыслом, а низким бюджетом и движковыми ограничениями. Но это ведомо лишь Arxel Tribe, все же потратившей на возню с презренным Джакомо какой-то процент своего времени.

РОМЕО НЕ СКЛОНЕН ВЫЖИВАТЬ

Выскочить из тесных, как фотокарточка, жанровых рамок Arxel не удалось. Как видим, дело не в графике — по-кондитерски воздушная Венеция вполне гостеприимна. И не в музыке со звуком — итальянский прононс, фоновый гомон, воркотня голубей и классические записи, извергающиеся из граммофонов, чудесны, а в роликах и фехтовальных вставках разработчики смело использовали металлические композиции, в очередной раз подтвердив свое музыкальное величие.

И даже не в сюжете — над Casanova трудился сам Стивен Карьор (Stephen Carriore). Очевидно, притомившись от триллеров и философских драм, маэстро решил отвести душу на этой незамысловатой истории: интриги, дуэли, мистика и простые чувства по голливудским стандартам. Поработал он для action/adventure просто отменно. Чуть поборолись с Arxel Tribe, поводили Джакомо по увертливым улицам и переулкам, заинтересовались, увлеклись — все, дальше играем из-за одной только истории. Написано не менее изысканно, чем нарисовано. Мастер, что тут скажешь...

И я бы не стала поносить фехтование Casanova. Это всего лишь усложненные Pirates!, но пластика персонажей, их позиции из учебника и звонко обсчитываемая сталь — беспрецедентны. Шпага правильно соскальзывает по шпаге, кусок железа в руке действительно чувствуешь и очень хочешь его в кого-нибудь вонзить. Дуэлянты бегают по комнатам, швыряются друг в друга бутылками и прыгают по столам а-ля Фан-Фан Тюльпан. Разумеется, этот весьма вдумчивый процесс, лишенный какой-либо динамики, не претендует на звание первосортного экшена. Зверски губят Casanova как раз те вещи, что претендуют: прыжки по крышам, сатанинские игры на реакцию, стрельба из арбалета по сусликам. С таким-то управлением! Если бы не мастерство Карьора, я бы не снесла.

И квестовая часть... Такие "головоломки", задачки и рычажная система сюжетных переключений (именуемая также "триггерами") от Arxel Tribe — просто оскорбление. Пятно на репутации! Сам Казанова — отличный характер, но квестоупорная система набора очков галантности превращает его в Ларри Лаффера. Пазлы несусветно просты. Что остросюжетных красот не отменяет, но приводит нас вот к какому знаменателю:

Если родные архитекторы способны вполголоса выдавать ТАКУЮ картинку, ТАКУЮ историю и ТАКОЕ фехтование, то это очень здорово. А что времени на приличный квест не хватило, так мы не в квесты играем. Гораздо хуже, если Casanova: The Duel of the Black Rose создавался вдумчиво и прицельно: ведь с каждым годом в Arxel все серьезнее задумываются о переходе на экшен-рельсы. Но и расставаться с квестами здесь тоже не намерены, и получается, знаете ли, ужас, именуемый action/adventure. И если уж даже у Arxel Tribe не вышло игры, достойной обязательного "Нашвыбора", то это ДЕЙСТВИТЕЛЬНО плохой жанр.

НАШ EXE ВЫБОР

ЭТАПЫ ПРОЗРЕНИЯ

Первый в своем роде компьютерный футуристический боевик со вполне соответствующим названием. Представьте себе недалекое будущее а-ля Armageddon, где общественная мода ядовита до крайности, где спецназ (как вариант) одет в ядовито-зеленые масккхалаты, а все яйцеголовые (тоже как вариант) — в ядовито-синие комбинезоны. Вот что-то в таком духе.

Николай ДАВЫДОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

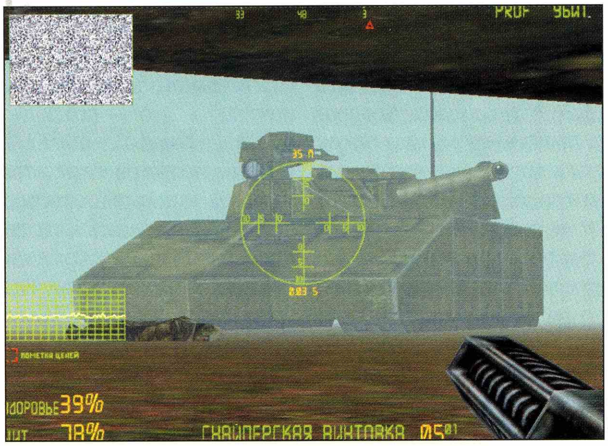
Тактический шутер. Никогда прежде это словосочетание не раскрывало нам свой смысл столь глубоко. Так что же это? Шутер с элементами "тактики"? Или же некая тактическая игра в оболочке FPS? Как бы неожиданно это ни прозвучало, Venom — первая игра, почти до предела раскрывшая весь потенциал данной идеи, такой же старой как и сами КИ. И все нижесказанное суть лишь строго логическое, последовательное и, конечно же, субъективное доказательство столь неочевидного вам покамест предположения... Ну и про любовь, разумеется, не забывайте.

Игрока недалекого или жадного до скорого entertainment'у Venom сразу ставит на место. Только-только инсталлировав игру, войти в нее сходу, на "горячую голову", не получится. Кредо "похватали автоматы и громко побежали вперед по дороге, а там до финала небось рукой подать" не выдерживает никакой критики. За безоблачным "все женятся" прошу пройти на первый этаж в кабинет с самой большой дверью к господину... господину... о, точно! к господину Quake'у. Как же это вы сами на семнадцатый-то пешком дотопали? У нас здесь скорее "похватали свинца на грудь и все разом, на месте умерли". Ну, присаживайтесь, раз дотопали...

ПЕРВОЕ

Собственно тактика. Наличие напарника, честно говоря, поначалу вызывает недоумение и даже раздражение. Ну зачем мне эта дубина под боком? Я ведь привык думать и заботиться только о себе, да и стреляю дай бог каждому, а этот еще и под ногами путаться будет. Зуб даю, будет. Так какой мне толк от этого криворукого прихвостня?

Но нет. На деле чаще всего выходит, что криворукий — это как раз про вас и что именно железный коллега нередко будет оберегать вас от шальной пули. И удивляться здесь нечему: его реакция не в пример лучше, видит он зачастую дальше и на близких дистанциях даст фору всему вашему снобизму одномоментно. Желание оставить парня в самом начале миссии и вернуться за ним, лишь выполнив все директивы, забы-



Тот самый злополучный танк. Мой напарник уже стал его жертвой, о чем свидетельствует серый экран слева вверху.

Последний взгляд

VENOM (CODENAME: OUTBREAK)
www.venom3d.com
www.gsc-game.com/english/venom.htm

Жанр
Тактический 3D-шутер

Разработчик
GSC Game World
www.gsc-game.com

Издатель
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru

Издатель в Европе
Virgin Interactive
www.vie.co.uk

Сложность	средняя
Графика	4,2
Сюжет	3,5
Музыка	3,7
Звук	5
Управление	4,2
Интересность	**4,6**

СУТЬ

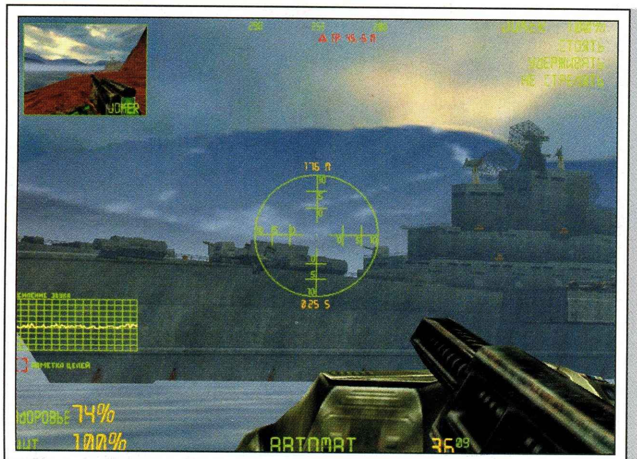
Именно таким мы хотели бы видеть трехмерный X-COM в режиме realtime.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 8x).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Для многопользовательской игры в Интернете требуется установка программы GameSpy Arcade, входящей в дистрибутив игры.



Тот самый авианосец.

вается как страшный сон через полчаса. Именно о таком напарнике мечтают все без исключения action-игроки. (Слышите, всем мечтать пять раз!) Более того, с ним можно (а иногда нужно) синхронизировать одновременный выстрел по двум разным целям. К примеру, по часовым, что частенько прогуливаются парами. Изящным дуплетом — и никакой суеты. При этом камрад (не зря же рожден железным) сам выберет подходящий режим стрельбы в зависимости от расстояния до цели. А это значит — надо учиться отдавать приказы: прикрывать, держать позицию, стрелять/не стрелять. (В итоге от бесконечного повторения "Прикрывай!" и "Стреляй на поражение!" рождается самодостаточное "Прикрывай на поражение!"...) Так что четырех кнопок вполне достаточно. А вы боялись. Боялись?

ВТОРОЕ

Бегать можно в полный рост, красться — присев, и, наконец, ползать нужно лежа. Еще две кнопки — и начальный курс выживания можно считать освоенным. Смех смехом, а функции эти важны здесь как нигде и никогда. Как говорят заграницей, топтать окрестности, расправив плечи, это прямая дорога к frustration. Противник видит не хуже вашего, и перемещающийся в полный рост спецназовец для него — как "молоко" на неподвижной мишени в тире. Шансы есть лишь у затаившегося в гуще листвы или залегшего на покрытом травой склоне. Не шансы даже, а условия для нормальной профессиональной работы.

ТРЕТЬЕ

Того, как обсчитывается звук в "Веноме", нет, похоже, нигде: местоположение "хороших парней" легко определяется даже в непроходимой чаще, случись вам по ошибке пальнуть в звучном "автоматическом" режиме. Изрешетят всю сельву, и будет на этом месте отныне кладбище. Шум же от посторонних объектов (подстанций, реакторов и бронетехники) значительно снижает точность локализации врагом в пространстве создаваемых вами звуков. И несмотря на кажущуюся суицидальность задуманного, проползти по охраняемой базе под рокот дизелей вражеских танков вполне возможно. Единственный, к слову, безболезненный способ инфильтрации в такой обстановке.

ЧЕТВЕРТОЕ

Для наглядности приведу следующий пример. В одной из миссий требуется разыскать где-то в лесах Карелии вражий транспорт, который, дескать, должен вывести на секретную базу противника. "Транспорт" этот оказался, конечно, танком. А поскольку снаряд соответствующего калибра сможет принять на грудь далеко не всякий спецназовец (чай не горилка), пришлось грохаться оземь и "бежать" за танком по-пластунски. Легко догадаться, что "бег" сей, да еще по бурелому, не столь быстр, как танковый мотор, в итоге враг был беспросветно потерян, мы же вдруг ощутили себя в таком жутком одиночестве, что хоть волком вой. И то правда — бесконечные безымянные болота и ни одного way-point'а на миллионы световых лет вокруг. Так бы и бродили вслепую до скончания века, если б не... усилитель звука, встроенный в штатный автомат.

Скрупулезно "ощупав" с его помощью окрестности, я все-таки нашел "потерявшийся" танк. На слух. После чего быстренько до него добежал и залег метрах в двадцати. Танк покрутил радаром и, приняв нас с напарником, по всей видимости, за бревна, развернулся, собравшись уезжать по своим танковым делам. На радостях я поднял голову и увидел... ну, будем считать, что спину увидел. Врага. (Откуда он здесь? Все просто: слишком громко мы сквозь кусты ломились, вот часовой на шум и прибежал.) Шок, мурашки по коже, сестра, валерьянки! Стоит ему обернуться — и весь лес заверещит от сигнала тревоги. К тому же рядышком стальной "гроб" — враз похоронят без должных почестей и даже звания не спросят... Вот я и пальнул сдуру по танку из "снайперки" — просто палец от напряжения соскользнул... И что вы думаете? Железный, но из мяса, словно раздумывая, а нужен ли он в этой непростой для его жизни ситуации, постоял еще пару секунд и побежал дальше, на пост, должно быть. А вот танк... тот развернулся и со всей мощью рванул прямо на нас, имея в "голове" лишь одну цель — задавить гадов. И задавил.

Страшная, скажу я вам, смерть.

Словом, эта игра гарантирует каждому его пятнадцать секунд (если не минут) славы.

Идеальный солдат будущего — абсолютно независимая боевая единица, по огневой и разрушительной мощи сравнимая с современным танком.

ПЯТОЕ, ДЕСЯТОЕ

Идеальный солдат будущего — абсолютно независимая боевая единица, по огневой и разрушительной мощи сравнимая с современным танком. То же в Venom. Вместо кучи вооружения — всего один автомат (если, конечно, вы позволите мне назвать эту штуку автоматом). Зато какой! Со временем становятся доступными все более и более совершенные его модификации. Они вмещают в себя все большее количество видов боеприпасов: гранаты простые, гранаты осветительные, мины... Потом в доступной экипировке к стандартному защитному облачению "Барьер" добавляется бронескафандр "Серафим" (вопрос лукьяненкопоклонникам: мэтр уже вертится?..). Чуть тяжелее, но зато не в пример лучше "Барьера" "держит" прямые попадания из чего бы то ни было. Must have!

АТРИБУТ ДРУЖЕСТВЕННОГО ЖАНРА

Участвовавший в операции боец, добравшийся живым до спасительного конвертоплана, получает — что? — правильно, медали, почести и рост всех личных характеристик. С этого момента ваш герой способен чуть точнее стрелять и таскать с собой полезного добра на энное количество кг больше. Если брать на задание одних и тех же персонажей, то к концу игры характеристики каждого вырастут почти до максимального значения. (Тихо-тихо, это не

РПГ, но и не без определенных ее элементов.) Отныне вы забудете о дефиците боеприпасов, а режим стрельбы "автоматическая винтовка" будете регулярно путать со "снайперским".

ЗАПРЕДЕЛЬНОЕ

Большинство игровых миссий можно выполнять хоть днем, хоть ночью — по вашему выбору. Днем, естественно, далеко и хорошо видно, а ночью почти не видят тебя. Да и сам ты был бы форменным слепцом, если бы не палочка-выручалочка — прибор ночного видения. Чертовски приятная штука, максимально правильно работающая по неписаным игровым законам. Около всяческих энергетических установок и на свету девайс глушится намертво, а вот на природе, да между вражеских сторожевых вышек (с неизменными снайперами), дает вашему зрению серьезную фору.

МОЛОКОМ МЕЖДУ СТРОК

Осознав все эти features, невольно ловишь себя на мысли, что Venom как бы учит (!) вас в него играть. Причем играть учит грамотно, используя для этого весь набор предоставленных возможностей. Согласитесь, звучит смело и гордо. Я же вижу в "Веноме" продолжение славного дела Red Faction (см. прошлый номер), зримо раздвинувшего банальные рамки основоположника жанра — Half-Life (простите за штамп). Иначе говоря, уже целых две игры сделали ЭТО. Тенденция, нет? Еще немного, и уже можно будет говорить о том, что FPS начинают обретать второе дыхание. Не онлайновое, слава богу.

ПРОЧЕЕ

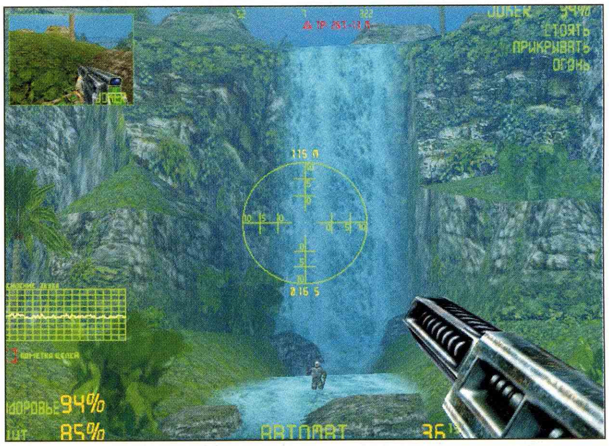
Банальность сюжета более чем искупается дизайном игровых миссий. Они-то и возводят Venom на пьедестал почета! Здесь и космопорт "Морской пуск-3", до боли напоминающий типовую нефтяную вышку в Каспийском море из дюжины других FPS. Многочисленные перепады его "уровней" наконец-то наводят на мысль, что электронный целеуказатель не только дает расстояние до цели, но и показывает корректировку по высоте. Здесь и авианосец ("Кровь Икара"?), на самой верхней палубе которого нужно любой ценой догнать и обезвредить зараженного паразитом полковника. (Опционально можно сбить ракетой прилетевший за беглецом флайер.) Считать секунды в такт биению сердца — и "миссия выполнена"!

Собственно говоря, только под самый занавес понимаешь, что Venom — игра бесчеловечно короткая. 14 миссий, не слишком длинных и не слишком коротких, как раз таких, после которых остается полу-

Как же это весело — гулко гремя подкованными ботинками, бежать (на время!) внутри стальных труб сети подземных коммуникаций, слышать остервенелые вражеские крики "Где он?!"...

забытое чувство некоего глубинного удовольствия, вызывающее желание играть еще и еще. Это даже не "прохождение" как таковое, а самое настоящее immersion, погружение. Как же это весело — гулко гремя подкованными ботинками, бежать (на время!) внутри стальных труб сети подземных коммуникаций, слышать остервенелые вражеские крики "Где он?!", "Обходи его сзади!" и каждый миг ожидать сюрприза из-за угла!

Если подойти поближе к этому "яйцу" около ящиков, то из него вылупится до боли знакомый малютка facehugger.



Тот самый неземной красоты водопад. Рядышком стоит тот самый часовой, которого я "достану" из-под воды.

ОПЕРАЦИЯ "ПОДАРОК МАМОЧКЕ"

Апофеоз фантазии украинских уровнестроителей — последняя миссия с безупречно расставленными акцентами. Затравка (высадка и первоначальная разведка), промежуточная кульминация (вальяжная зачистка "среднего" лагеря) — и финал. Горы, холмы и буйная тропическая зелень в человеческий рост. Вибрирующие под ногами веревочные мостки через пропасть... И водопад — настоящий, всамделишный. Непременно подойдите поближе и пощупайте воду руками. Бросаешься в нее, завидев идущего навстречу по руслу реки часового, и (не переставая созерцать буйство красок) уже оттуда, прямо из-под воды, "снимаешь" недотепу метким выстрелом. Фонтаны эмоций! О таком синефильстве игры раньше даже не мечтали. А за водопадом...

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Хочу особенно подчеркнуть, что Codename: Outbreak — игра не для казуалов. Готовьтесь соперничать с очень серьезным AI и умирать от единственного попадания. Наличие стратегического мышления также приветствуется. Тем не менее игра не оставляет ощущения, что от вас хотят чего-то очень сложного или невыполнимого. Вовсе нет, она даже поощряет попытку перебрать несколько различных вариантов действий в том случае, если подход "в лоб" не дал ощутимых результатов..." Эти единственно правильные слова об игре нащупал Крис Лейтон (Chris Leyton) с сайта **Total Video Games (www.totalvideogames.com).** Заметьте, мы его не консультировали. Рейтинг игры: 8/10.



Последний взгляд

MONOPOLY TYCOON

Жанр
Симулятор магната

Разработчик
Deep Red
www.deepred.co.uk

Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

Сложность	выше средней
Графика	4,2
Сюжет	4
Музыка	4,5
Звук	3,8
Управление	3,6
Интересность	**4**

СУТЬ
Убийца времени, прошедший спецподготовку в лагере для магнатов. Добрый, тягучий, сладковатый и не дурак. Легко мог бы завоевать "Наш выбор", но зачем и без того герою эта бренная медалька?..

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium 233 (рек. Pentium II 300), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 96 Мбайт), 3D-видеокарта (8 Мбайт ОЗУ, рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 120 Мбайт на жестком диске.

СЧАСТЬЕ ОЛИГАРХА

Делать экономические симуляторы вообще и симуляторы магнатов в частности, исполненные стилистики диснейленда и мягких игрушек, давно уже стало хорошим тоном. Суровые атрибуты настоящей финансовой мясорубки — диаграммы, дебит-кредиты, налоги — нередко отпугивают даже истых поклонников. Поэтому чем более розовощеким и пушистым будет очередной симомагнат, тем больше у него шансов для долгой и не обделенной любовью игроков жизни.

Кирилл "Хват" ИВАНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Дождаться полуночи. Если есть деньги — построить очередной бизнес. Если денег нет — прикинуть, сколько ты можешь позволить себе кредита, чтобы не оказаться банкротом через день. Включить ускорение времени и ждать сыплющихся из зданий долларов. Большой вопрос, почему это так затягивает, очаровывает и не отпускает.

Волны, орды, армады "тикунов" всех мастей, наивно моргая отчаянно голубыми глазами, сходятся в жестокой битве за игроклиента-2002. И, мне думается, Monopoly Tycoon (MT) станет-таки царем горы. Хоть и ненадолго. В игре царит сказочный примитивизм, она обволакивает своей прямоугольной трехмерностью. Волшебная условность этих бесконечных денежных операций дарит неотпускающее ощущение праздника, благодушное настроение и чувство, что именно ты изобрел супермаркет. Не так мало для румяной игры, про которую никто не вспомнит уже через пару следующих симомагнатов, верно?

ВРЕМЯ, КОТОРОГО ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО

Итак, у нас есть первоначальный капитал и какое-нибудь восхитительно оригинальное задание. Например, сто раз продать неважно что. Или получить много-много голосов на очередных выборах градоначальника. Или уничтожить всех конкурентов. Как вы думаете, что является необходимым и достаточным условием успешного выполнения всех этих задач? Точно, придется денно и нощно удовлетворять граждан: строить до одури мясные лавки и варьете, кафе и боулинги, кинотеатры и жилдома. При этом кубиков, как можно было бы подумать, мы не кидаем; никаких 2d6, сплошной realtime.



Очень, очень правильный город. Есть даже Zoo и Uni., имеющие, впрочем, чисто декоративное значение.



…прорубившись сквозь ряды вражеских солдат, вырвать принцессу Лендию из лап узурпаторов, захвативших власть в империи — разве это не привычное дело для блестящего молодого офицера, ставшего космическим пиратом?

Главный герой — бывший королевский гвардеец. Ему не по душе спокойная жизнь, на которую его обрекла новая власть, и в поисках приключений он отправляется путешествовать по загадочному и интригующему миру, по странным планетам и большим городам… Битвы и приключения ждут вас в реальном времени. Существует множество доверху набитых алчными монстрами подземелий, которые необходимо исследовать; но вы сможете и отдохнуть от схваток в клубах и барах более спокойных планет…

Научно-фантастическая RPG

DROIYAN II
ABSOLUTE MONARCH

…Вам нужно развить свое псионическое мастерство в борьбе против зла — с самого начала и вплоть до высшей степени — после чего начнут происходить главные события.
Только тогда вы сможете достигнуть нужного уровня.

- *более 15 мин. 3D видео*
- *2000 звуковых эффектов киношного качества (600Mb)*
- *29 видов футуристического оружия*
- *псионическая система магии будущего, основанная на G.U.R.P.S*
- *реальные погодные эффекты*
- *система быстрой загрузки карты*
- *возможность игры по сети через "Hunter Net"*
- *до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP*

ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

 По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru.







г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д.29 маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Время течет совершенно неумолимо, не давая особенно вникать в окружающий круговорот денег. За пару минут проходит пять игровых лет. И одновременно — на внутренних игрочасах — стрелки завершают суточный круг. Вначале это несколько озадачивает: пять лет, сутки, две минуты — в одно и то же время? Но оптимальный личностный выбор, слоган, уместный в любой ситуации, генерируемой МТ, — не заморачиваться!

День начинается с дани виртуальному дяде Сэму. Потом техперерыв до 9 утра. В 9.00 открываются магазины. И начинают капать деньги, крутиться счетчики покупок и рисоваться диаграммы доходов (без них, без диаграмм, все-таки никак). Эта приятная инкамная катавасия продолжается до 5 p.m. Далее "дневные" бизнесы закрываются, и наступает пора "ночных", типа кино, театров, ресторанов, клубов. Но и "ночные" они лишь отчасти, ибо закрываются в 24.00 как штык. В полночь же к нам приходит злобный фейпроверяльщик и требует доказательств того, что мы не в "минусе". If so, выдается красная карточка, на которой кровью (не видно совершенно!) написано: "Если завтра такая... ситуация повторится — волшебной палкой выкину из игры!" И ведь не шутит, засланец кредиторов.

ПРЯМЫЕ УГЛЫ

Город поделен на зоны, по 2-3 квадрата одного цвета. Все это на старте принадлежит городу-монополисту, однако мы вольны арендовать лакомые, на наш взгляд, "квадраты". Кроме "жилых" секций, на карте есть четыре вида "коммунальных": газ, вода, телефон, электричество. Их тоже можно брать в долговременное оплачиваемое пользование. Это чтобы конкуренты дружно платили за соответствующие услуги уже нам. Ну а когда (и если) умудришься скупить все четыре (а еще исхитришься арендовать землю с построенными тобой шопами) — наступает совершенное олигархическое счастье: ежеутренний сбор дани с игроков грозит баснословными плюсами. Если вы владеете к тому же всеми "квадратами" одного цвета, рост империи будет экспоненциальным: вы сможете строить отели (это почему-то самый доходный вид бизнеса в игре).

Жители города псевдохаотично передвигаются по вверенной нам территории, скупая все и вся. В любой момент мы можем устроить любимую российскую забаву — голосование, чтобы выявить пристрастия населения.



Эти выбравшиеся из нижнего ящика стола старого мультипликатора антропоморфные существа и есть наши конкуренты.

КОНКУРЕНТЫ

AI, как обычно, способен шустро разобраться со всеми проблемами. Построить только нужные и прибыльные заведения, назначить в них оптимальные цены и отслеживать наличие товара на складах. Мы такого удовольствия лишены (не в человеческих это силах — изучить и осмыслить данные из тридцати магазинов), поэтому только сидим и восхищенно крякаем. Каким-то чудом железные участники концессии в первый же день застраивают полгорода, не только не уходя "в минус", но и оставляя на руках бездну ликвидных активов. Подобные внушающие мистический ужас действия конкурентов только укрепляют нас в мысли: будем хитрить и подставлять. Запускать дурочку.

"Дурочка" обнаруживается довольно быстро. Любой договор лизинга в игре выставляется на аукцион (что "коммунальные" зоны, что "уличные"). По идее никто не должен позволить вам по дешевке завладеть временными правами на полгорода. Цены на аукционе будут взвинчивать до последнего. Так вот, чтобы стабильно уничтожать вражеский бизнес — сохраняемся в самом начале аукциона и выходим из игры. При загрузке все противники выбросят белый флаг. Цена останется стартовой. Нечестно, но fun превыше всего.

ЗРЕНИЕ И СЛУХ

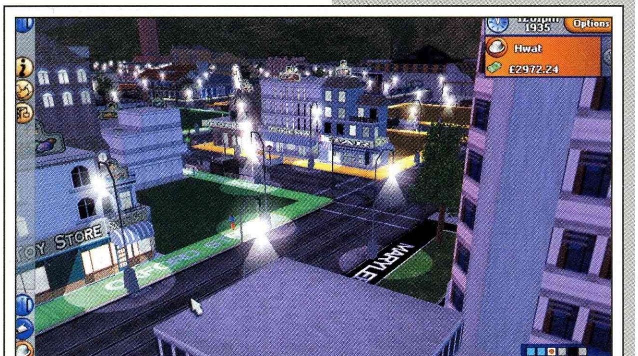
Разработчикам движка явно повезло с тематикой: полигонов в окружающих зданиях мало, поэтому большие разрешения с отключенным туманом игру совершенно не пугают. В силу чего картинка получается неописуемая. Уходящие за горизонт проспекты, освещенные рядами фонарей, мельтешащие по своим делам пешеходы и авто, закаты медового оттенка. Камера может летать в любом направлении, приближать и удалять красоты. Ощущаешь себя птицей, парящей над мегаполисом, или оператором голливудского малобюджетного боевика-с-вертолетами. Да, и главное: на зданиях сверкают большебуквенные вывески с нашими гордыми именами. Олигархизм — светлое будущее всего человечества с деньгами.

И все это под аккомпанемент саундтрека. Своеобразного. Такая музыка встречается только в рождественских сказках и итальянских порнофильмах: сладкая, как десятисантиметровый слой крема на торте, ненавязчивая, как мысль о налоговой инспекции. Но — атмосферная. С приджазованными такими виньетками.

СЛАВНО

Вот именно то слово, с необходимым и достаточным набором оттенков. Ничто не раздражает, ничто не выбивается из плавной текучести. Ночью немного одиноко от безделья, днем — радость от реки долларов в закрома. Бубльгум. И в голове легкость необычайная, как после кальяна на Бережковской набережной. Время убивается легко и непринужденно...

Ночью только и остается, что любоваться. Жизнь замирает.



ДОСТУЧАТЬСЯ ДО НЕБЕС

НАШ EXE ВЫБОР

Руслан ХОХЛАЧЕВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Вы еще верите в разумное, доброе, вечное от Micro$oft? Тогда это для вас. Самый известный и раскрученный гражданский симулятор в новой упаковке. Еще на два шага ближе к реальности. Весь мир на трех дисках, диспетчеры и виртуальный воздушный трафик в комплекте. Лицензия пилота пока не требуется, но уже желательна.

Между тем здесь, если вы не в курсе, некуда стрелять, здесь нет врагов, нет головоломок, нет даже “резиновых рамок”. Зато есть реалистичность полета — “as real as it gets”, требующая знаний о бортовых системах самолета, радионавигационном оборудовании, правилах радиообмена, авиационной навигации и просто хорошего “чувства самолета”. Язык не поворачивается назвать это игрой — занятие только для “propeller-heads”...

К ВЗЛЕТУ ГОТОВ (КАРТИНКА)

Самое заметное отличие Microsoft Flight Simulator 2002 (MSFS 2002) от предшественника — графика. Наконец-то. Отныне MSFS способен дать фору любому конкуренту из стана гражданских авиасимуляторов. Великолепно смоделированному ландшафту нет больше нужды стыдливо прятаться за огромной приборной доской, его не стыдно показать друзьям, принципиально не склонным к виртуальной авиации.

Вы когда-нибудь видели Гранд-Каньон (Grand Canyon, www.thecanyon.com)? Нет? Я, увы, тоже. Между тем американские друзья-пилоты в один голос айсикьюризируют мне, что этот уголок Аризоны, показанный в MSFS 2002, практически

Открытость MSFS 2002 в действии: “Ту-134” в аэропорту Внуково.



Над этим феноменом вот уже десятилетие с лишним бьются лучшие маркетологи индустрии: как им это удалось?! Но вразумительного ответа на вопрос, как Microsoft смогла раскрутить такой, казалось бы, некоммерческий и специфичный жанр, как гражданские авиасимуляторы, нет до сих пор. Подавляющее большинство игроков всех возрастов с тоской смотрит на россыпи приборов, тумблеров и рукояток в этих “леталках”, сложность управления которыми способна довести до нервного срыва даже жестокосердных фэнов командных шутеров, давно уже общающихся со своими играми вслепую, едва ли не по системе г-на Шахиджаняна. Однако многие миллионы (!) проданных копий Microsoft Flight Simulator как были, так и остаются предметом черной зависти всех игроразработчиков и издателей. Включая родителей не могущей пожаловаться на тиражи Лары К. и авторов не менее бесконечного C&C-сериала.

Последний взгляд

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002 PROFESSIONAL EDITION

www.microsoft.com/games/fs2002

Жанр

Авиасимулятор

Разработчик и издатель

Microsoft

www.microsoft.com/games

Сложность	высокая
Графика	4,5
Звук	4
Управление	4,5
Интересность	**4,5**

СУТЬ

Очередная — 2002-я по счету! — серия лучшей мыльной оперы о гражданских авиасимуляторах Microsoft Flight Simulator. Но! Играть тем не менее стало лучше, играть стало веселей.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 1000+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), OpenGL- или Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0a+, рек. 2 Гбайт на жестком диске, джойстик (строго необходим + настоятельно рек. педали).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Многопользовательский режим: MSN Gaming Zone (zone.msn.com), до 16 игроков.

ничем не отличается от реальной картинки. Так, выходит, в Гранд-Каньоне мы с вами уже побывали. Как, вероятно, и на Аляске: легендарный пик Мак-Кинли поражает своей холодной угрюмостью и размерами, холодные "снежники" и скальные выступы смотрятся пугающе реально... Альпы? Воспетая Паустовским долина Аоста у подножия главных альпийских вершин столь красочна, свежа и уютна, что, кажется, мы и не на Земле вовсе, а в некоем выдуманном пасторальном мире, мире грез.

Право же, эта игра не просто достойна, она должна войти в школьную программу по географии. Только представьте себе полет на планере (зачем нам шум и копоть, правда же?) под облаками над ослепительными альпийскими ледниками и ярко-зелеными лесными склонами. В ушах шум ветра, в глазах — радость узнавания, в душе — ничем неописуемый восторг от легкого, подобно птичьему, полета... Товарищ минобраз, возьмите меня на полставки, и уже в следующем учебном году география станет любимым предметом всех российских школьников.

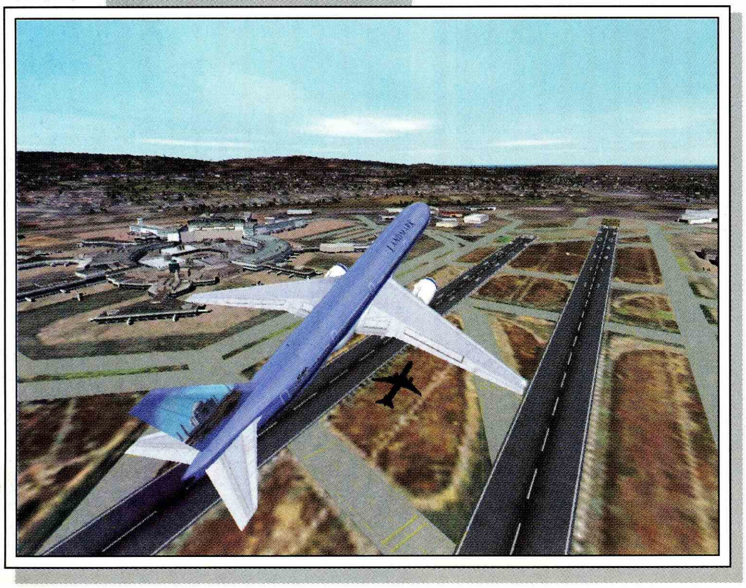
Впрочем, стоп... как бы ни была могуча Microsoft, смоделировать все и вся с детализацией того же Сан-Франциско даже ей пока не под силу: наш Кавказ, что здесь скрывать, выглядит совершенно неубедительно — горстка невнятных холмиков. Оно и понятно: "буржуи" в России не летают.

Полетный движок игры развернулся в полный рост. Забудьте о прежних MSFS-полетах над зеленой текстурой леса — деревья хоть и реденько, но честно рисуются. Кучка небоскребов, чудом уцелевших после катка (подмявшего под себя все остальные здания), теперь не выдается за город: симулятор сам поставит дома, леса и холмы в соответствии с типом местности, над которой вы сейчас летите. Приятно оживляют пейзаж такие мелочи, как прибойные волны и солнечные блики в неплохо анимированной воде. При касании взлетной полосы возникает правдоподобный дым от покрышек, а на бетонке остаются следы от колес. Винт взлетающего вертолета поднимает разного рода мусор, валяющийся на площадке. Очень убедительно выглядит многослойная облачность: красиво и довольно реалистично. Правда, до тех пор, пока не попробуешь пролететь сквозь тучу: сразу обнаруживается ее спрайтовая, неприлично кувыркающаяся сущность. Еще один легкий графический фол — всего четыре основных типа облаков. А как славно было бы попасть в сверкающую молниями башню кумулонимбуса, попробовав выжить в ней на стареньком Schweizer 2-32... Кстати, как и обещали, на большой высоте за самолетом появляется инверсионный след.

Модели самолетов? Весьма и весьма. Можно рассмотреть каждую антенну, видны блики на фонаре; анимировано все, что может двигаться, — спойлеры, элероны, закрылки; вам показывают, как работают амортизаторы шасси, бустеры на управляющих поверхностях, поворачиваются стойки шасси; если закрылок щелевой, то вы непременно увидите эти щели. Ночью можно наблюдать многочисленное светотехническое оборудование — проблесковые маяки, аэронавигационные огни, подсветку киля, посадочные и рулежные фары, освещающие землю и фюзеляж. Длинная вереница иллюминаторов бросает отсветы на крыло (ловлю себя на мысли, почему это в иллюминаторах не видно пассажиров? почему никто не машет мне ручкой?..). Последний писк — кнопка для открывания дверей. Жаль, что трап не подается...

Полетный движок игры развернулся в полный рост. Забудьте о прежних MSFS-полетах над зеленой текстурой леса — деревья хоть и реденько, но честно рисуются.

"Боинг-Три Семерки" уходит на второй круг.



30 СЕКУНД — ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ (ЗВУК И НЕ ТОЛЬКО)

Вторая принципиальная новация MSFS 2002 — имитация управления воздушным движением (УВД). Игрока больше не оставят в одиночестве. Как и в жизни, отныне в игре работают несколько диспетчеров, отвечающих за разные секторы УВД: один видит только рулежные дорожки, другой следит за аэродромом и ближайшими окрестностями, третьему подконтрольна 100-мильная территория. В процессе полета они сопровождают пилота, снабжая его подробными инструкциями. Что серьезно облегчает летную жизнь: теперь вам не обязательно знать схемы подхода — диспетчер сам выведет самолет на нужную полосу. Сопровождение начинается от рулежки в стартовом аэропорту и заканчивается выключением двигателей в конечном. При сближении с другим бортом вас заботливо предупредят об этом. Однажды, когда я садился в лондонском "Гатвике", диспетчер спокойным голосом начал непрерывно предупреждать об опасном сближении с "Боингом-777", потом с "Цессной" и, наконец, с MD-80. Они пронеслись мимо, как призраки в грозовом небе, когда я был уже на глиссаде. Странно... Может, в реальном "Гатвике" это считается нормой?..

Схема радиообмена сильно разнится в зависимости от flight-плана, по которому летишь: есть Visual Flight Range (VFR), план для тех, кто летает только на "Цесснах" в хорошую погоду, и Instrumental Flight Range (IFR), предназначенный для "коммерческих" пилотов серьезных машин. Не изволили отвечать на запросы диспетчера или не следовать его инструкциям? — диспетчер принудительно отменит IFR-план и будет работать с вами, как с "чайником" — VFR-пилотом. На земле, когда расположение рулежных дорожек в аэропорту неизвестно, можно запросить подробные инструкции, — услужливо появится пунктирный путь до активной ВПП. Хотя я, конечно, предпочел бы машину сопровождения "Follow me".

И все-таки... все-таки УВД не слишком реалистично. Профессиональные пилоты не найдут и половины фраз, которыми они пользуются в общении с диспетчерами. Нет разрешения на запуск двигателя, на выполнение разворотов по схеме... Да

и ATIS (Automated Terminal Information Service) мог бы, к примеру, сообщать коэффициент сцепления с полосой. Словом, совсем "as real" сделать все-таки не получилось...

CHECK YOUR SIX! (AI)

И еще одно красноречивое усовершенствование игры — виртуальные самолеты, участвующие наравне с игроком в воздушном движении MSFS 2002. Сделано очень добротно.

Полностью детализированные AI-самолеты есть везде: они стоят на стоянках, греют двигатели, движутся к ВПП, соблюдая приоритеты при рулении, и, конечно же, летают, усердно общаясь с диспетчерами согласно своему flight-плану. Иногда слова вставить не дают! Если аэропорт перегружен, диспетчер обязательно попросит вас уйти на второй круг при посадке или подождать на предварительном при рулежке, пока не сядет самолет, управляемый AI. Техника ИХ пилотирования? Почти человеческая, случается, самолеты болтает, будто за штурвалом сидит только-только вышедший из летной школы новичок. У меня на глазах MD-80 пролетел половину полосы, крепко о нее приложился и затормозил только у последней рулежной дорожки. А знаете, как тяжело садиться вслед за тихоходным "Пайпером" на тяжелом Jumbo (спасибо недотепе-диспетчеру, поставившему вас в очередь на посадку после "Пайпера")... Все это создает очень симпатичную атмосферу целостного мира, который живет по своим правилам, и не оставляет места для скуки в долгом полете.

САЖАТЬ, ЧТО ОСТАЛОСЬ (ETC.)

Остальные отличия MSFS 2002 от предыдущей версии не столь серьезны. Тот же самый стандартный набор аппаратов. Убрали "Конкорд", зато добавили новый "Боинг" (747-400), гидросамолет и еще пару легких машин. Приборные доски... после великолепия Fly! 2, увы, смотрятся очень бледно (Microsoft отчего-то остается верной своему старинному минималистскому подходу). Так, система местоопределения (GPS, Global Positioning System) у всех самолетов одинакова и выглядит проще карманного компьютера. Как можно ее сравнивать с KLN 89 GPS-31 из Fly! 2?

Зато есть рабочий 3D-кокпит, которого так не хватало в гражданских симуляторах, — эффект присутствия тут же вырастает на порядок. Но и здесь не без недоработок: в деле использовать этот вид тяжело, поскольку частота показаний приборов во вновь обретенной виртуальной кабине слишком мала, а на тяжелых самолетах работают только основные пилотажные и навигационные приборы. И это понятно, ведь на полноценную рабочую кабину 737-го пока не хватает ни разрешения, ни мощности компьютера. Да и мышка в таком режиме не действует. Впрочем, на автопилоте из виртуальной кабины открываются таки-и-ие виды!..

Динамика поведения летательных аппаратов, на первый взгляд, ничем не отличается от MSFS 2000. Выбираем вертолет, взлетаем... Странно, он слишком послушен, садится и зависает без проблем. Идем в настройки — реализм на максимум!.. И снова, здравствуй, безумный друг: летать без педалей почти невозможно. Зато крутящий момент от винта на легких поршневых самолетах отсутствует напрочь. Впрочем, придираться здесь не имеет смысла: эти тонкости могут зависеть от конкретной модели и аккуратности ее разработчика.

И еще одно "зато": появилась модель повреждений. Конечно, это не "Ил-2", но все же "Цессна" при необходимости может сесть "на брюхо". У легких самолетов от жесткого приземления подламывается шасси и ломаются крылья. Аппараты с хвостовым колесом легко капотируют.



Хмурое небо Лондона лучше всего наблюдать из теплой кабины "Боинга-737".

Как и в MSFS 2000, здесь есть встроенная загрузка реальной погоды. Работает, к сожалению, не всегда идеально. То снег не покажет, когда на улице пурга, то в родном Питере объявляет 50-километровую видимость, хотя соседний дом едва-едва виден. Имеется встроенный планировщик полетов, но, понятное дело, Россию с ее несчастными 89 аэродромами игра напрочь отказывается обслуживать: построить нормальный маршрут по радиомаякам вам не удастся, только напрямик посредством GPS.

И последнее, игра через Интернет. То, ради чего, собственно, и создавался MSFS. С живыми диспетчерами и игроками. Все это доступно по сети VATSIM. Достаточно поставить программу-транспондер для симулятора и пройти серьезный тест на профпригодность (вот, где вам понадобится удостоверение пилота!).

ИТОГО

Перед нами отличный гражданский симулятор, который, несмотря на свои недостатки, объединил в себе три основных достоинства жанра: патентованную реалистичность от Microsoft, отменную графику и традиционную открытость серии MSFS. Лидер, по всем статьям лидер сезона-2001.



Пик Мак-Кинли. Откройте любой иллюстрированный турсправочник по Аляске и сравните.

Последний взгляд

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

http://aliensvspredator2.sierra.com
www.sierra.com/games/aliensvspredator2

Жанр
FPS

Разработчик
Monolith Productions
www.lith.com

Издатель
Fox Interactive
www.foxinteractive.com
Sierra Studios
www.sierrastudios.com

Сложность	переопределяемая
Графика	4,6
Сюжет	4
Музыка	3,8
Звук	original soundbank
Управление	4,6
Интересность	**4,8**

СУТЬ
Чрезвычайно серьезный претендент на звание лучшего экшена 2001 года. Best, как говорится, from the West!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium III 450 (Pentium III 750+), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0a, 750 Мбайт на жестком диске.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательская игра по локальной сети и Интернету до 32 человек.

ПАРАНОЙЯ

Дорогие друзья, обернитесь: Christmas на носу! Счастливый для вас и ваших друзей. Правда-правда, ведь наш журнал-каталог уже избавил вас от одной страшной проблемы — что подарить. И хотя количество блестящих игр, представленных в этом .EXE-номере, просто зашкаливает, я дам вам совет, к которому невозможно не прислушаться: Aliens Versus Predator 2 (AvP2). Спрашивайте в магазинах ваших родных городов!

Николай ДАВЫДОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Три игроновеллы на двух CD-дисках, тесно связанные между собой общим сюжетом. Три основополагающих, разных, но в чем-то очень даже похожих точки зрения на этот мир — из ваших глаз. Три в одном: кофе, сахар и сливки. Черный кофе "пьет" Хищник, меланхолично перепархивая с одной верхотуры на другую (спасибо фирменной технологии "бедра культуриста"). В кислоте у Чужого так много иноземного сахара, что он при первой же возможности лезет у хозяина из глаз в виде белой мути. И, как венец творения, весь в мыльной пене взбивает "сливки" суеверного ужаса простой космодесантник Харрисон. Лучшее сочетание компонентов и, одновременно, предложение на рынке!

У меня есть одна плохая новость, остальные — хорошие. Начну с плохой. Откройте колонку Деда Мор... простите, ПэЖэ (см. в "Толосах) и, пожалуйста, ознакомьтесь с ней в той ее части, где говорится о неблагородном методе FPS-балансировки под названием "шарик, катящийся по желобу". То же, увы, и у нас: вместе со стройным сюжетом AvP2 приобрела бросающуюся (не сразу) в глаза линейность, неизбывные триггеры и вездесущие скрипты. К примеру, дверей в игре ну очень много, но открываются из них, если на глаз, не больше четверти (примерно пяток процентов ведет к "подаркам" в виде брони, патронов etc.). Именно "рабочие" двери и составляют желоб игры, по которому катится шарик-игрок. И не желоб даже, но трубу — сплошную, прозрачную. Словом, на этом месте стоит нахмурить брови: мы, мол, давно просим признать за нами право на свободное волеизъявление, и паровоз уже сгнил на полустанке!..

ХОРОШИЕ НОВОСТИ

...А потом Дед ПэЖэ добавляет: в действительности эта свобода игроку не нужна — он просто не знает, что с ней делать.

Идея, видимо, витала в воздухе и попала на язык головам из Monolith, найдя себя в продолжении самого кулуарного шедевра-99. Старик оказался прав и в том, что именно этот подход, как никакой другой, породил массу интереснейших игр — ведь с выходом AvP2 их стало на одну больше.



"Кислотное" побоище только начинается!..

HOMO ВОСТОРЖЕННЫЙ

Движок LithTech последней полировки не только летает на редакционных ПК, но и заставляет находящийся в состоянии альфа-версии Unreal 2 лихорадочно подсчитывать список поддерживаемых features. Каждая модель отдает хрупкостью и изяществом костяного фарфора, напоминая нам о прекрасном No One Lives Forever, у которого, если кто забыл, с AvP2 общее графическое ядро. Стрелять в такие модели — святотатство, но — отдавая должное жанру — приходится. Лицевая и скелетная AvP2-анимация ударяет в голову не хуже аналогов из технологического демо-ролика того же Unreal 2 (сведущие согласятся)...

Вывод: не обращайте внимания на статичные скриншоты! Да что там — попросту не смотрите на них! Они и на сотую долю не отражают захватывающего динамизма и атмосферы игры. Верьте нам, люди.

HOMO НАПУГАННЫЙ

Допотопный 99-й, лето, июль, глубокая ночь. Ваш покорный слуга играет в оригинальную AvP — и ему ОЧЕНЬ страшно.

Желание воспроизвести ТЕ ощущения жило во мне два с лишним года, и сейчас, когда я сижу за Aliens Versus Predator 2, оно наконец-то исполнилось: как бы я ни крепился — мне СНОВА ДИКО СТРАШНО. И я ничего не могу с собой поделать.

Самая кошмарная миссия продолжения — первая, за Морпеха, где, согласно античным канонам родственника-кино (Зло как можно дольше должно оставаться невидимым для зрителя), я... не встретил ни одного врага. Зато получил на свою и без того паникующую голову массу сладчайших movie-трюков (мне абсолютно все равно, как вы их назовете — хоть "трешем"): с грохотом обрушивающиеся потолки, отрезанный путь назад, толкающий (от безысходности) в неизвестность, валящиеся под ноги окровавленные трупы и прочие синдромы "маленького мальчика в темной комнате". Напуган ли я был? Лучше не спрашивайте.

Именно здесь, в самом начале, игра примерной бойскаутессой верна духу и букве первого AvP, верна до мельчайших деталей. Клавиатура и мышь (попкорн и кока-кола?) будут падать со стола с частотой, "пропорциональной" слабости ваших нервов (для многих), времени суток (для большинства) или времени года (для отличающихся особо шаткой психикой). Хуже всего — звуки. Помните те трещоточные (по другому и не скажешь) колебания воздуха из кино-Predator'а, однозначно свидетельствующие о том, что где-то рядом затаился "невидимый" Хищник? Так вот, сэмплам таким в игре несть числа, и это не субститут, но самая настоящая мастер-копия. И весь саунд Чужих тоже, кстати, подлинник. Заверено нотариально.

ИМЯ ТЕБЕ — ЛЕГИОН

...полные тревоги крики вспарывают барабанные перепонки: "Хариссон, вали оттуда со всех ног, пока не-на-ча..." Поддавшись чужим эмоциям, опять бегу не разбирая пути по коридорам, адреналиново перелетая по десять-двадцать ступенек, а за спиной слышен ни с чем не сравнимый клекот-визг Стаи. Заплечный фонарь рождает узкий конус света, что суматошно скачет в такт прыжкам и худо-бедно разрывает темноту впереди. Сердце постепенно успокаивается, я замедляю бег, "бог мой, неужели ушел..." — и чуть ли не налетаю на с грохотом вырвавшуюся откуда-то сбоку крышку вентиляционной шахты, из которой во все стороны гигантскими черными прусаками разлезаются десятки Чужих. Молниеносно перемахивая с вертикали на горизонталь, эти жуткие непроглядные пятна приближаются ко мне с инфернальной скоростью.

И хрупкая человеческая психика, как ей и положено, дает сбой: вместо того чтобы попытаться "разделить" врагов (как это делает грамотный игрок в Serious Sam) или начать маневр отступления, я лихорадочно машу вокруг себя "стволом", сбивая smartgun'у его фирменный прицел, и полностью теряю контроль над ситуацией. В ушах — удесятеренный пронзительный визг Чужих, перед глазами — кровавая пелена и дульное пламя, пламя и пелена.

Это — паника.

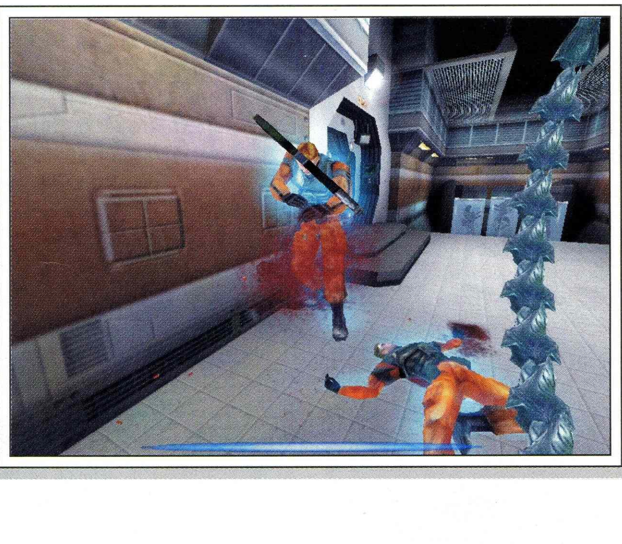


Столкновение древних цивилизаций: Чужой против Хищника.

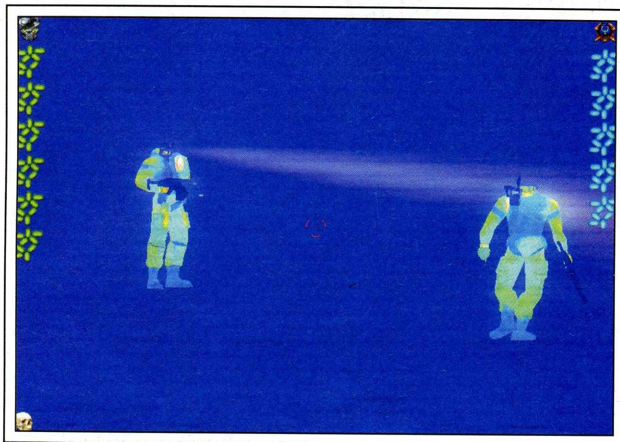
ЖИВОТНЫЙ УЖАС

...Проедая переборки и мерзко шипя, во все стороны маленькими фонтанчиками хлещет кровь-кислота пачкотного желто-зеленого оттенка. Вокруг бьются в конвульсиях недобитые Чужие, но добрая половина этих полутрупов не оставляет попыток достать меня. Зрелище подтягивающегося на когтях паразита, лишенного нижней части туловища и расплескивающего за собой "кислотные" внутренности, но умудряющегося при этом хватать меня за ноги, способно вогнать в гроб. Гвозди бы делать из этих зверей. Настоящий шок. Между тем в автомате заканчиваются патроны, и надо бы перезарядиться (удачное время я выбрал), но... новые своры зиноморфов, толкаемые невидимой рукой из все той же вентиляционной шахты мне навстречу, сбивают с мысли, и...

К чему я все это? Да к тому, что единственный не совсем удачно ложащийся в головоломку саги о Космодесантнике кирпичик — ее главный герой. Как ни старайся, никак на получается соотнести этого где-наша-не-пропадала с тем хлюпиком, что сидит по мою сторону монитора, судорожно сжимая мокрую мышь-пулемет. Такой вот двойной стандарт.



Пример правильного использования Чужим вооружения типа "хвост".



Этот vision mode Хищника особенно нравится Скару.

"ЧУЖОЙ-2"

...привлекателен не только своей трехрядной голливудской улыбкой и тем, что позволяет сбросить липкую от пота шкурку маленького кролика и примерить на себя хитиновый панцирь голодной борзой, но и стадиями, через которые эта "борзая" проходит. В стартовой stealth-миссии едва вылупившийся из "яйца" facehugger ползает по коридорам в поисках первой жертвы. Родившийся впоследствии на свет chestburster проведет массу времени на "задворках" цивилизации, пытаясь достойно содержать свои скромные пока в размерах зюбы. Ну а полноценный drone рожден для того, чтобы показывать всем и вся кузькину мать, и будет делать ЭТО с завидной регулярностью вплоть до победного финала.

ЖИЗНЬ В ВЕНТИЛЯЦИИ

Не сочтите за фарс, но геймплей Чужого (в искривленной такой перспективе) страшно напоминает X-COM: Enforcer — семимесячной давности "хит" с критическим креном в сторону Темной, консольной, своей сущности. Принимая во внимание, что при схожей идеологии начинка у этих игр все же в корне разная и что Чужой на все сто аутентичнее (читай: кровожаднее и беспощаднее) своей не в пример более крепкой "лицензии", то и "отыгрывать" его гораздо интереснее. В Enforcer'е мы без особого риска расстреливали толпы одноразовых зверушек, из которых высыпались вереницы бонусов. У Чужого есть и то, и другое (здесь бонусы представлены живыми головами-"аптечками"), но и, помимо всего прочего, тот самый постоянный бешеный ритм и боевой азарт, которых так не хватает Хищнику и Человеку. В такт стуку своего монструозного сердца он преодолевает мили подземный коммуникаций, сея ужас и панику в рядах врага. Его балом безраздельно правит РАСЧЛЕНЕНКА, и КРОВИЩА хлещет рекой. Это единственный персонаж в игре, которому не составляет проблемы свалиться на взвод спецназа, откусить сходу головы двоим, отправить хвостом еще троих в полет до ближайшей стены и за полторы секунды порвать уцелевших в клочья.

Само собой, возможность быстро бегать по любым поверхностям и особый, "навигационный", режим зрения вызывают поначалу такие малознакомые доселе компьютерному игроку симптомы, как клинический топографический кретинизм и тотальная потеря ориентации. Человеку совсем не просто осознать тот факт, что между полом и потолком нет отныне никакой разницы, а (эффективно!) бегать по тонким трубам — особое и весьма важное боевое искусство. В процессе одоления всех этих премудростей ощутимо мутит и клонит на боковую. Панацея — в истине "чтобы познать своего врага — стань им". Стоит вам вжиться в роль, забыть про чувство "пола" и полюбить честное 3D как родное, как с глаз словно спадает пелена и мозг начинают атаковать мириады открывшихся перспектив.

...А вот вид "рыбий глаз", к счастью, забыт разработчиками в первом AvP. Потому как, учитывая вышеупомянутые (не лучшим образом воздействующие на вестибулярный аппарат) повадки Чужого, а также особенности строения его зрительных органов, корчиться бы нам всем в приступах тошнотворной sickness. А не играть в удовольствие.

НЕМНОГО ОБЛАСТНОГО ТЕАТРА

Согласно именной лицензии Хищник ("лицевые" жвала нетерпеливо постукивают в такт вылетающим из предплечных пазов сдвоенным ножам, а корабельный компьютер тихо гудит высокотехнологичным аналогом swap-файла) путешествует по вселенной и охотится на прочие разумные и не очень виды жизни. При этом я, положа руку на затравленное сердце, должен честно заметить, что этот мрачный парень в Маске с извращенными на свой собственный лад чувством чести и принципом открытой соревновательности попал на сцену по большому блату — лишь благодаря прихоти сценаристов. Ведь в извечной борьбе Чужих и людей всяк третий будет лишним.

В целом ситуация напоминает следующую, сугубо вымышленную и слегка гипертрофированную картину: главный герой в течение всей пьесы периодически попадает на центральный проспект, где происходит жаркая стычка, например, спартаковских коммандос с жандармерией. Жандармы поливают бритоголовых "болельщиков" ипритом, рубят шашками, а недоболельщики отвечают каменьями и бутылками с зажигательной, при этом обе стороны несут тяжелые потери. Битва проистекает с переменным успехом и при большом накале страстей. Главгерой сначала силится понять, что такого важного кричат обе стороны, и, не найдя в плохо различимом мате никакого смысла, садится на газон. Но, получив совершенно случайно пару раз по загривку чем-то тяжелым, он тут же спохватывается, отнимает у жандарма (убивая его при этом булыжником из мостовой) автомат "Калашникова", дает длинную очередь по спартаковской толпе, после чего плюет с досады и уходит дальше по своим делам. И так десять раз подряд.

Придется, однако, отдать авторам должное: они максимально "приятно" интегрировали Хищника в общий сюжет, и не особо притязательный игрок будет более чем счастлив, когда получит в свое распоряжение целый "чемоданчик" техногенных девайсов и средств личной гигиены, обороны и уничтожения противника. Упор "хищного" арсенала строится, конечно же, на оружии индивидуального поражения: всевозможные копья и прочие метательные диски без заусенцев отделяют головы от туловищ. Особенно этим славен гарпун, работающий по совместительству снайперской винтовкой. При попадании в голову стрела эффективно отделяет последнюю от туловища и пришпиливает ее к ближайшей поверхности. За сценой начинают демонически хохотать: "Ух-ха-ха-ха-ха!".

КОДА

...Но именно Морпех и именно его история являются хребтом, на котором строится вся AvP2. Торжество немощи тела и неугасающая страсть человечества иметь всеобщего врага, который сумеет напугать его до смерти, — кто лучше Космодесантника может сыграть эту роль?

Так что задумай вдруг авторы Aliens Versus Predator 2 расширить "человеческую" треть этой игры до полноценного "сингла" (в грядущем, несомненно, продолжении) — они встретят наши самые громкие и продолжительные аплодисменты.

Последний взгляд

МАЛО ОГНЯ

В свете последних событий с ценами на нефть игра World War 3: Black Gold должна приобрести большую популярность в российском правительстве. В ней наши вооруженные силы стреляют из 152-миллиметровой "Акации" прямо в сытое лицо представителей OPEK, а нефтедоллары текут рекой столь полноводной, что новенькие танки с уже сплоченным экипажем доставляются к месту боевых действий на грузовых вертолетах.

Олег ХАЖИНСКИЙ

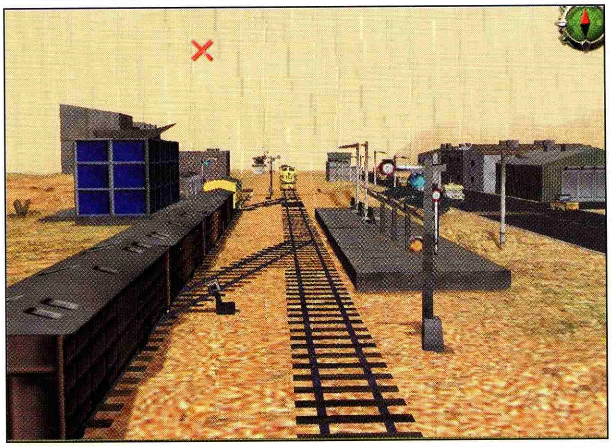
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

...И правда, сюжет очередной саги по мотивам Earth 2150 настолько далек от реальности, что решение JoWood перенести выпуск игры с начала осени на ноябрь из-за "событий 11 сентября" выглядит по меньшей мере смешно. Игра, в которой иракские камикадзе преследуют французский "Леклерк" под Нижневартовском, не имеет никакого отношения ни к "третьей мировой", ни к здравому смыслу. Однако владелец движка Earth 2150, немецкий издатель Zuxxez, собирается как следует поэксплуатировать тему WW3. Black Gold — первая штамповка в серии, ожидаются еще две.

Коньков у серии несколько, но все они какие-то, прямо скажем, горбунки. Во-первых, "роскошный" графический движок от Earth 2150, который вполне шустро крутится на нынешних среднестатистических машинах, мастерски воспроизводит смену дня и ночи и еще способен привлечь внимание скучающих игроков яркими цветными вспышками.

Во-вторых, так называемый "реализм". Реализм заключается в том, что каждый из десяти с лишним юнитов, сражающихся на стороне участвующих в конфликте государств, имеет свой прототип в жизни и называется, скажем, не Ultrasonic Tank, а T-80. Стрелять ультразвуком он при этом, конечно, не перестает.

В-третьих, силовое дизайнерское решение: ограничение количества средств, выделяемых на построение юнитов, мешает игроку построить восемьсот джипов "Хаммер" и пойти войной на соседа. В результате игра начинает походить на перетягивание одеяла — голову укроешь, ноги голые. Пойдешь в атаку, база без охраны. Приходится выкручиваться и, что греха таить, иногда думать. Поклонники жанра, разумеется, остаются недовольны,



Художники Black Gold страдают необъяснимой привязанностью к ж/д объектам. Посмотрите, с какой тщательностью смоделирован переезд.

WORLD WAR 3: BLACK GOLD
www.world-war3.com

Жанр
RTS

Разработчик
Reality Pump
www.realitypump.de

Издатель
JoWood
www.jowood.com

Издатель в России
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	2
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4,4
Интересность	3,9

СУТЬ
Война без особых причин.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 12x), 200 Мбайт на жестком диске.



Излюбленное место всех base jumper'ов и секретных агентов — объект повышенной важности.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Сложность игры растет от миссии к миссии, и вскоре игроку приходится использовать максимум своих стратегических способностей. Ситуацию осложняет ограничение на количество производимых юнитов. Решения приходится принимать быстро и без ошибок: бросить все ресурсы на возведение оборонительных сооружений и рытье окопов, захватить ближайшие нефтяные скважины или нанести стремительный удар по еще не оперившемуся сопернику?" — размышляет вслух обозреватель сайта **Games Domain (www.gamesdomain.com).**

"Один из разработчиков, парень по кличке Raidor, сказал мне по секрету, что от оригинального движка Earth 2150 осталось не более 21%", — разбалтывает тайны один из обитателей форума на сайте **www.jowood.com.** Raidor не котируется, приятель. По нашей информации, оригинального кода осталось ровно 23%.

Любимое занятие местной бронетехники — "слэмоваться" в узких проходах. Соберутся большой компанией машин в двадцать, и давай крутиться, ползать вперед и назад, стрелять в кого-то. Большое удовольствие, видно.

о чем незамедлительно сообщают на форуме игры в нецензурной форме с массой орфографических ошибок. Наверное, это дети. Кроме того, многие недовольны полным отсутствием в игре пехоты. Давить некого, на уровне пустынно, железные коробки толкутся и мешают друг другу в узких проходах. Не то чтобы мы очень любили всех этих автоматчиков и базукаменов, но совсем без них, как оказалось, очень одиноко. Вернитесь, мы все простим!

ТРОЕ ИХ БЫЛО

Американцев польские разработчики оснастили самым мощным и технически совершенным оружием. Основной акцент делается на средства дальнего боя. Играть за "янки" проще всего, однако цена стратегических ошибок очень велика: машины стоят больших денег, а исследование новых высокотехнологичных компонентов (есть и такие!) ведется медленно.

Россия практически не уступает Штатам в силе. Техника русских менее совершенна, но зато дешевле и быстрее в изготовлении. Правда, чинить наши танки приходится чаще, чем американские. Кроме того, разработчики почему-то решили подарить нам (и Ираку) шпионский центр, который позволяет определять месторасположение скоплений сил противника. Это большой плюс.

Для любителей погорячее есть армия Ирака — самая многочисленная, фанатичная и слабо оснащенная. Основа иракских ВС в Black Gold — камикадзе на старых "Фордах". Вертолеты привозят их на место боевых действий непосредственно из тренировочных лагерей арабских террористов. Кроме арабских камикадзе, у Ирака есть крупнокалиберная артиллерия и крылатые ракеты с химической начинкой. Тактика у "воинов ислама" исключительно захватническая: домчаться на своих быстрых джипах до соседских нефтяных скважин и украсть пару цистерн.

СПОРТ И ОТДЫХ

Игра вышла совсем не простой. Сложность плавно увеличивается от обучающих миссий к середине игры. Где-то в районе иракской кампании воевать становится совсем невозможно — сказывается общая недостаточность. RTS — это жестокий спорт, пенсия в двадцать лет. К счастью, здания и танки летают вертолетами соответствующих авиакомпаний, а вертолеты так просто сбиваются средствами наземных ПВО. Важно лишь расположить их в непосредственной близости от вражеской базы.



Кроме того, скучать не дают инженеры и ученые, которые с завидным упорством предлагают что-нибудь улучшить, ускорить и усилить. Движение по нехилому технологическому дереву Black Gold представляет определенный интерес, потому что за одну игру "изобрести" все "апгрейды", как мы привыкли в других RTS, не получается, и один и тот же танк, к примеру, можно оснастить принципиально разным оборудованием. Избавить от мучительного поиска золотого сечения может лишь ваш соперник, который снесет к чертям научную лабораторию с учеными и инженерами вместе. Многопользовательский режим призывно сверкает всеми гранями, а вместе с ним и skirmish, который в Black Gold получился вызывающе сложным, в основном из-за печально известного ограничения на количество производимых юнитов.

Игра производит сложное впечатление добротности и разумной достаточности. Практически все, не считая путенахождения и AI, находится в идеальном состоянии. Все, что положено, обводится во что следует и едет куда надо. У танков можно отключить фары, и тогда они будут хуже видеть в тумане. Казалось бы, качественная трехмерная RTS от производителя — что еще надо? Но счастье не приходит — и играть не хочется. Отвлекитесь на минуту от этого текста и пролистайте номер. Вокруг — сплошные шедевры. На их фоне Black Gold кажется старательным, но совершенно безнадежным студентом, которому преподаватели всегда ставят "три" за ровный пробор и хорошую посещаемость. Целиком искусственная игра, орудие маркетологов в борьбе за широкую зрительскую аудиторию. Слишком много нефти. Слишком мало огня.



Последний взгляд

4X4 EVOLUTION 2
www.4x4evolution.com

Жанр
Четырехколесный хайкинг

Разработчик
Terminal Reality
www.terminalreality.com

Издатель
G.O.D. Games
www.godgames.com

Сложность	средняя
Графика	4,2
Сюжет	3
Музыка	2,4
Звук	3,5
Управление	4
Интересность	**4,5**

СУТЬ
Когда люди совсем потеряют совесть, они будут въезжать на джипах в собственную квартиру, на пятый этаж.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM, DirectX 8.0, 1,2 Гбайт на жестком диске.

НАШ EXE ВЫБОР

ПОВОРАЧИВАЙ К ЧЁРТУ!

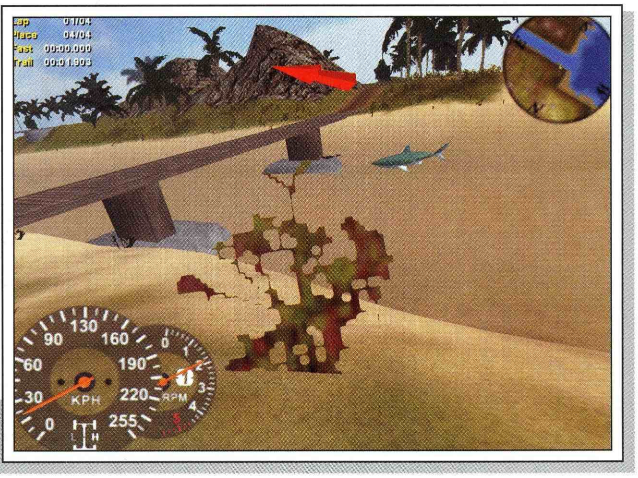
Футболить железные ворота “кенгурятником”. Пинать старые шины по пампасам. Пугать бушменов “люстрой”. Практиковать палеонтологию прямо с водительского. Катать по отвесным стенам. Парковаться на Пике Коммунизма. Повиснуть в стене гробницы богоподобного Хетепсехемуна, 2800 г. до н.э., и заснуть вечным сном. Разогнаться до 225 и не смотреть. Не смотреть.

Александр ВЕРШИНИН

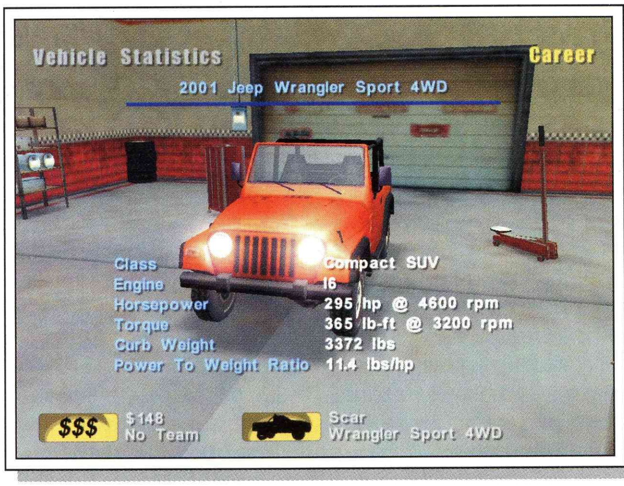
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Полная свобода передвижения, никаких, даже разумных, ограничений. Дороги таки присутствуют, но служат лишь указанием пути между двумя контрольными точками. Масса одинаковых для всех моделей джипов запчастей — так какой смысл содержать целый гараж равнозначно прокачанных авто? Нет, не рассчитывайте на серьезность подхода. За этим, пожалуйста, к создателям Porsche Unleashed.

Лучше лезьте на пальму: гринго отдыхают. Подходят к процессу изобретательно, убедительно демонстрируя окрестным пингвинам преимущества полного привода. Нелетающие всежептицы смакуют укладывающиеся на язык квадратными конфетками термины 2WD, 4WD и AWD. Молодежь, подпрыгивая на свежем (-54 ниже нуля) морозце, дискутирует о плюсах и минусах Prototype Tubular Turbo Header, что не так давно высыпалась из-под капота намотавшегося на ковш вездехода Lexus LX 470 (дурачок, ну кто же играет в “слабачка” с бульдозером?). Вдали слышится мерный рев. Все замирают, букмекеры прекращают принимать ставки. И тогда с высокой снежной кручи выпархивает ватага тяжелых SUV: один с воем ныряет в студеные океанские просторы, второй “Титаником” втыкается в ледник, еще двое лихо пролетают над стайкой навечно отстраненных от неба птиц, — и пингвины единым фронтом валятся на спины. Респект, камарадос.

SATAN IS MY MOTOR
4x4 Evolution 2 (4x4E2) вы обязательно полюбите. Потому что когда ямщик получает телефонограмму “К черту!”, он наверняка вспоминает творения Terminal Reality и странно так улыбается: новой дорогой поедем домой.



Доктор сказал: “Когда научитесь плавать, запустим воду”.



Игра очень русская, прямо до мурашек. Потому что в краю, где нет дорог, открыты все пути. Выезжаешь в чисто поле на своем верном четырехколесном друге — а там бесконечные всхолмья, кочки, горушки, кручи, утесы и курганы — покуда глаз хватает, до самого горизонта. По ровному все-таки скучновато катать, правда, пацаны?

Второй основополагающий пункт повестки декларирует: лучше никак, чем медленно. По ландшафтным чертополохам следует прыгать сумасбродным горным парнокопытным, мчать напролом, пути совершенно не разбирая. В этом весь кайф: машину не жалко, себя не жалко, а жалеть больше особо и нечего. Ветер свистит, авто кувыркается и козлит, душа нараспашку, сердце поет. Физики в смертельном огорчении совершают массовое ритуальное самоубийство. Красиво опять-таки.

4x4E2 — игра несерьезная: несмотря на лицензии крупнейших джипмейкеров, целую ярмарку автозапчастей и клятвы авторов. В жизни автомобили, а в особенности джипы, ТАК не ездят. Закрываю правый глаз на упорное нежелание высоких и массивных переворачиваться вследствие усилий мифологической центробежной. Левый глазик смежается сам в процессе триумфального марш-броска вдоль (в горизонтальной плоскости) по горному склону. Угол наклона чуть меньше отвесного, градусов 75. Ей-ей! Если не снимать ногу с педали газа, путешествие может продолжаться и продолжаться в столь же самоотверженном донкихотском стиле. Действительно, что нам сила притяжения? Условность.

С точки зрения человека насамом-деле-серьезного, 4x4E2 глупа. Здесь автомобили с легкостью сносят с петель железные ворота, но теряют большую часть кинетической энергии при коллизии с деревянным заборчиком старика Хесуса. Все те же чурающиеся аутентичности автомобили залезают на такие кручи, какие снились не всякому альпинисту, — надо

Ветер свистит, авто кувыркается и козлит, душа нараспашку, сердце поет. Физики в смертельном огорчении совершают массовое ритуальное самоубийство. Красиво опять-таки.

лишь взять правильный разгон. Здесь извечная задняя передача затянет вас на Крышу Мира, ведь разработчики не потрудились адекватно обсчитать пробуксовку при движении реверсом. Список практически библейских чудес можно занудно мусолить вплоть до самого конца сего памфлета. Дезавуируем.

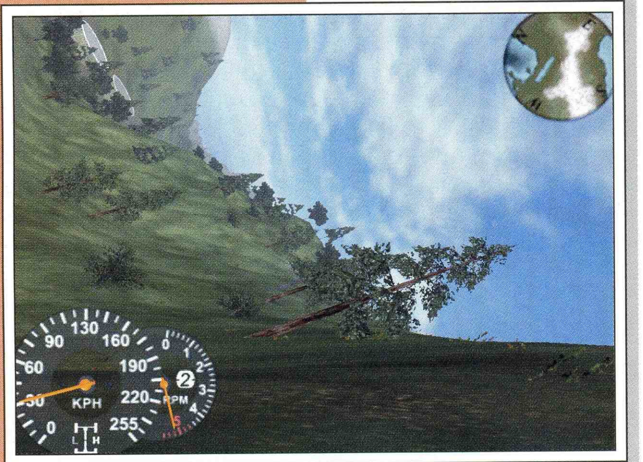
(А еще они воду забыли нарисовать. Илистое дно есть, звук плещущийся наличествует, а мокрой виновницы торжества не видно. Впрочем, бесславно идти ко дну в плотных слоях чистого загородного воздуха — без вопросов эстетство наивысшего порядка! Поздравляем с находкой.)

WHEN YOU SLEEP

Игру спасает движок. Симпатичненький такой, с уютно детализованной поверхностью и замысловатыми изысками ломаного ландшафта. Слепите на таком движке онлайновую РПГ в классе Everquest — и будет хит. Заберитесь (непременно реверсом) на какой-нибудь милый отрог и медитируйте оттуда на открывшийся вид. Он обязательно будет сногсшибательным — будь то Аляска, среднеамериканская возвышенность, египетские пески или изобилующие благостной агавой мексиканские просто-



Игра использует очень неожиданные ракурсы камеры. В этом, например, можно узнать любимые "микромашинки".



Прошу заметить: я ЕДУ по склону горы вот с ТАКИМ уклоном. На огромном тяжелом джипе!

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Мучитель домашних животных Дэн Адамс (Dan Adams), **PC IGN (pc.ign.com)**, недоволен качеством искусственного интеллекта игры: "К сожалению, соперники не стали умнее. Они по-прежнему рулят, как настоящие лунатики, беспардонно толкаются и обгоняют вас на космических скоростях. В то же время они обожают предаться сиесте, уткнувшись носом в какой-нибудь бульдозер".

Гордость GameSpot **(www.gamespot.com)** сэр Скотт Осборн (Scott Osborne) отмечает: "Это была бы отличная игра, если бы не масса крохотных недоделок, багов и помарок. Если вам нравится сломя голову скакать по ухабам, милости просим".

ры. Колесить столь же приятственно. Гарантирую.

Только не забудьте об акселераторе. Важно, чтобы ваш мозг вообще ничего не понимал, угу? В мониторе обязательна вызывающая натуральную морскую болезнь болтанка, микро- и макросотрясения, частые области приземной турбулентности. Ведомый зрительными органами мозг должен лишь в ужасе орать рукам и ногам нейронными путями что-нибудь в духе: "Твою, что происходит?! Налево! Быстрее! Ой, направо, направо. Бульник, едит его перец. Сейчас кулдыкнемся (говорил же). Крути, крути! Тормоз-газ-газ-газ. Нупочемуонскачеткаксвинканавантузе. Откуда, откуда там эта... Куууууустыыыы!" Продолжать?

Кусты, кстати, замечательные. Плевать на гипотетический реализмъ! Гораздо правильнее с медвежьим хрустом проломиться сквозь них на скорости 180 — лишь с тем, чтобы увидеть бездонный обрыв и завыть, как это нынче принято, белугой. Либо зычно вскричать кикиморой — кому как больше нра.

Физическая совесть просыпается спорадически и почти всегда некстати. Проходишь, бывало, идиотические миссии (в комплекте). Ради денег проходишь, замечу! Покупаешь турбинку, растачиваешь двигатель. Мощи — как грязи. Малюсенький Jeep Wrangler превращается если не в пулю, то в Lamborgini-джип (славная штука) уж точно. Выходишь на старт турнира, педалька — в пол. Обороты на максимуме, автомобиль стоит. Или, еще того горше, идет на 30 км/ч. Почему? Ха! То есть избыток лошадей под капотом — вот колеса и прокручивают джигу практически на месте. Приходится концентрироваться и оперировать газом нежно. Очень нежно. Дождаться более или менее ровного участка — и в секунду уйти за горизонт! Мир плавно размазывается по несуществующим боковым стеклам, а игра внезапно превращается в роскошную классическую аркаду.



Лишь на скорости 4x4 Evolution 2 живет по-настоящему: мир с размаху бухается в ноги, а досадные мелкие неприятности вроде раскиданных по округе старых покрышек или камней превращаются в злейших врагов. Ощущения? Самое близкое сравнение, пожалуй, будет таким: проход сквозь астероидный пояс в каком-нибудь Wing Commander или X-Wing. Ощущение скорости приходит с пряным, ярким вкусом опасности. Идеальное сочетание.

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Лицензии на всевозможные Lexus и GMC авторам 4x4 Evolution 2 продали со строгим условием: не бить, не корежить, руками не трогать. Глупость, конечно. Быть может, некоторым действительно неприятно лицезреть изуродованный автомобиль. Но. Не наносят ли владельцы лицензий себе самим больший вред подобными ограничениями? Ведь если считать рядового потребителя СТОЛЬ недалеким, то, стало быть, он вполне способен сесть в Ford Excursion и сигануть на нем с горушки. Машина-то, по легенде, совсем не бьется...

Satan is the only one who seems to understand.

Последний взгляд

ЧАС БЛИЗНЕЦОВ

Маша АРИМАНОВА

Изначально игра Evil Twin задумывалась темными кудесниками из In Utero как многосерийный мультфильм. Будущие создатели Jekyll & Hyde даже вели переговоры с "одной крупной телевизионной компанией" (то была, конечно, Channel+). Из некоторых замечательных идей, как известно, выходят сериалы, из некоторых — не выходят. Так вот, у In Utero была такая идея, что сериал не вышел.

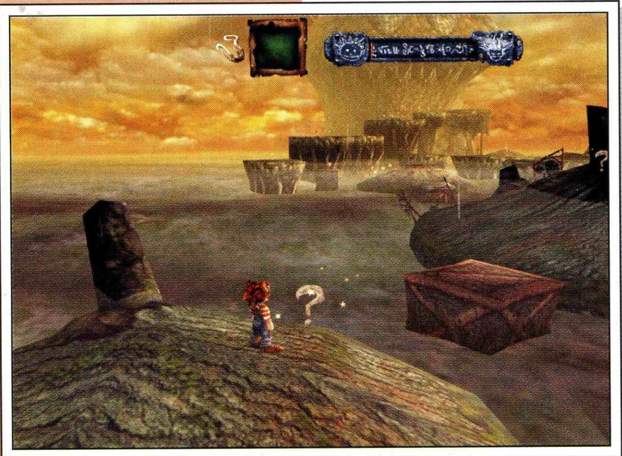
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Трехмерная платформенная аркада не только без ярко выраженных недостатков, но и с хорошо замаскированными достоинствами, Evil Twin: Cyprien's Chronicles не поколотит вашего фаворита жанра (будь то Rayman 2 или Sheep Dog'n'Wolf) и не погонит American McGee's Alice с трона королевы сновидческого экшена. Но в игре In Utero есть на что посмотреть — растет компания... Кроме того, Evil Twin очень хорошо откалиброванa. Если вы понимаете, о чем я...

Если бы сериал получился, то в каждой серии In Utero расправлялась бы с одним детским страхом. Первый эпизод — о монстрах под кроватью, второй — о страхе перед темным уголком сада, третий — о боязни машин. И так далее.

В психологическую концепцию In Utero просто-напросто влюбилась компания Ubi Soft. Именно этот издатель по сантиметру вытянул из глотки подающего диккенсовские надежды, но несколько витающего в облаках разработчика трехмерную аркаду Evil Twin: Cyprien's Chronicles (правда, сначала только на Dreamcast). Уникальный случай в истории игростроения.

Правда, усилий полнокровной Ubi Soft оказалось бы, наверное, недостаточно, ни поспеши к ней на издательскую помощь слишком хорошо известная железному отделу (да, я тоже просматриваю там картинки) всея-рулев-и-геймпадей-компания Guillemot. Ей как раз понадобилась прирученная трехмерная аркада для оздоровления торговли аналоговыми восьмикнопочными джойпадами. Под таким напором In Utero не устояла и в одночасье произвела на свет Evil Twin (ET).

Все эти детали вам совершенно необходимо знать, дабы мужественно встретить первую и главную неприятность этой неординарной аркады. Могли бы уже и догадаться, какую. Дада, в нее совершенно, совершенно невозможно играть без горделиво восьмикнопочной игровой планшетки с нежным аналоговым управлением.



EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES
http://eviltwin.ubi.com

Жанр
3D-аркада

Разработчик
In Utero
www.in-utero.com

Издатели
Ubi Soft www.ubisoft.com
Yves Guillemot
www.guillemot.com

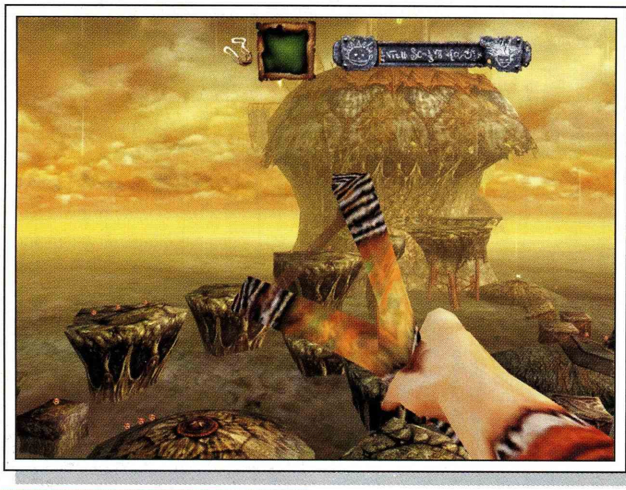
Издатели в России
"Логрус" www.logrus.ru
"1С" http://games.1c.ru

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	3,9
Музыка	4,1
Звук	4
Управление	4,5
Интересность	**3,9**

СУТЬ
Достойная, но слишком уж неловкая трехмерная аркада с аналоговым управлением.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 650 Мбайт на жестком диске.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Совершенно необходим восьмикнопочный джойпад с аналоговым управлением. И даже не обязательно Guillemot.



Этот режим стрельбы от первого лица ненавязчиво скопирован In Utero с шестьдесят четвертой Zelda.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, САЙПРИЕН!

Трехмерная аркада — штука тонкая. Оказывается, все в мире зависит от положения камеры. Вот In Utero чуть сменила ракурс (по сравнению с Jekyll & Hyde) — и неказистый движок, слишком любящий выдавать за трехмерные объекты, которые таковыми не являются, мгновенно преобразился, заиграл всеми красками и туманами, словом, стал смотреться необычайно мрачно и хорошо. Камера то висит совсем сверху и чуть сзади близнеца, то следит за ним сбоку, создавая модную иллюзию "старой аркады", то совершает еще какой эффектный, дефицитный на ПК фокус.

Конечно, камеры в трехмерных аркадах — совершенно самостоятельные существа, наделенные железнодорожным нравом и кошачьими повадками. Они путешествуют сами по себе и далеко не всегда вовремя заглядывают в тот уголок, где мы с нетерпением ожидаем их прибытия. Камера Evil Twin не является исключением, и задабривать ее неплохо бы блюдечком с молоком. Но к дорожным неудобствам привыкаешь (тем более если две лишние кнопки на вашей планшетке с нетерпением ожидают, когда к ним прикрутят функции ручной операторской настройки). В подавляющем же большинстве случаев избранный ракурс In Utero попросту идеален.

Это все, что в ET есть идеального. Да, плавные движения упитанного Сайприена очень хороши, но в целом анимация Cyprien's Chronicles полна шероховатостей. Конечно, скажете вы, в American McGee's Alice или даже Mario 64 тоже весь свет сошелся на главных героях, а на движение врагов никто не обращал внимания. Но, отвечу я, вы не видели, как в Evil Twin перемещаются богомолы!

Так уж случилось, что In Utero до скончания дней обречена на упоминание дикой живописи Макги рядом с именами своих игр. Я постаралась сделать это как можно быстрее и безболезненнее для In Utero... но все равно — здорово похоже. Сюжет о десятилетнем мальчике, потерявшем родителей в свой день рождения и на следующей день рождения очутившемся в недрах собственного подсознания, вовсе не так оригинален, как это кажется авторам.

Но вот что. Композиторы в открывающей Evil Twin теме L'Inventeur Amnesique переплюнули самого Криса Вренну (Chris Vhrenna). Эта потусторонняя, восхитительно жуткая и тревожная (точнее всего к ней подходит английское определение "haunting") мелодия отправилась в мою коллекцию навечно.

У In Utero не получилась всеобщая мировая аркада наподобие Spider-Man.

Итак, камера удачна, в анимации есть промахи и есть попадания, сюжет подозрителен, хоть и грамотно построен, звук обычен, среди торжественного музыкального сопровождения, кроме первой, ни одна тема не заслуживает внимания.

Платформенная трехмерная аркада, что еще можно сказать о тебе?..

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ТРОИХ

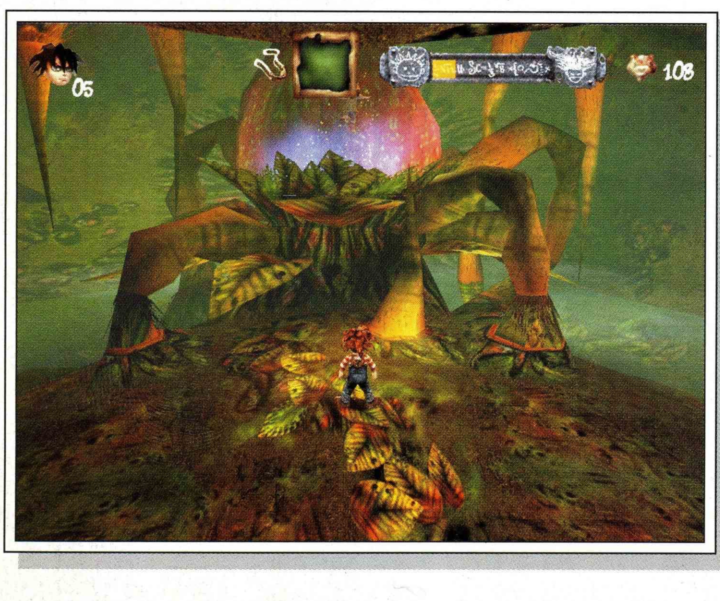
Проникновенно сумрачный платформер Evil Twin не то чтобы невероятно сложен (особенно если Сайприен мягко подчиняется наклону аналогового штырька на ничтожную долю градуса), но глубоко зануден. Он далеко не так безудержно динамичен, как к этому привыкли на консолях. Здесь надо вовсю осторожничать, а где-то даже и мыслить.

На лучших и худших уровнях ET к гибели приводит одно неверное движение. Лучшие уровни потому и лучшие, что бонусы, точки сохранения, враги и собственно платформы расположены так, чтобы не дать нам это движение совершить. На худших все наоборот. А если создатели трехмерной аркады желают утопить своего персонажа, это им всенепременно удастся. Особенно если он столь чувствителен к внешним раздражителям, как неврастеник Сайприен.

Он умеет только прыгать и стрелять из рогатки, но уж стрелять из рогатки и прыгать в ET надо уметь в великом совершенстве. Сайприен же в обличье супергероя Суперсайпа способен прыгать в два раза выше, метать из глаз молнии и огненные шары, а также немного летать. Следовательно, и требования к точности управления возрастают вдвое. Вы уж извините, я вам все уши прожужжала с этим управлением, но от управления в Evil Twin зависит все, что не зависит от положения камеры: сложность, продолжительность и интересность. Сайприен, я повторюсь, ОЧЕНЬ чувствителен.

По сюжету близнец (где скрывается второй, вы узнаете) обязан отметиться на восьми островах, по дуге расположенных над черным океаном. А по центру мир пронзает темная башня, и все сущее служит ей.

Прилежная In Utero, разумеется, разделила острова по детским страхам: страхам друзей Суперсайпа и его самого. Уже первый остров, где все персонажи разрезаны пополам Великой Молнией, исчерпывающе объясняет, что именно привлекло Ubi Soft в непокорном разработчике. Эти ребята — безумцы ничуть не меньше Макги. Третий уровень, скажем, целиком сложен из съестных припасов, боссом на нем работает обжора Джозелин. А бедняга



Последнее пристанище Винсента. Он там весьма неплохо себя чувствует!



Вот так экзотически в консольной по прописке Evil Twin выглядят сохранения: с “лейкой”, черной шалью и смешным монстром-фотографом. У нас все как-то попроще…

Винсент со второго слишком любил дикую и домашнюю природу, но природа не любила его.

При столь выразительных локациях ET и впрямь похож на дымный ночной кошмар. Но кошмар кошмару рознь. Крайне напряженные периоды действия сменяются у In Utero чересчур длительными периодами релаксации. В сверхсложной системе аркадных поощрений и наказаний (жизни, три кредита, кредиты к трем кредитам, ограниченное число сохранений с кредитами кредитов) запутались даже сами создатели: она не работает. Как результат, святые бонусы перестают быть такими уж святыми, что для аркады гибель. Уровни затянуты, на всю игру — лишь три не слишком умных босса, а самые злодейски выглядящие гигантские насекомые, так и просящиеся в данную категорию, вдруг начинают подавать советы женскими голосами. Простенькие квесты, что выполняет Сайприен, слишком элементарны для нас и слишком сложны для наших маленьких консольных друзей.

У In Utero не получилась всеобщая мировая аркада наподобие Spider-Man. Так, симпатичная безделушка, услада истосковавшегося по платформерам коллекционера и, понятно, компании “Гильмо”.

И то хорошо, что вообще не мультфильм, резонно скажет нам In Utero.

И кто бы только мог подумать, что сейчас последует не смертельная схватка, а мирный диалог с угощением из мух!



Последний взгляд

MYTH III: THE WOLF AGE

myth3.godgames.com

Жанр
RTS

Разработчик
Mumbo Jumbo Interactive
www.mumbojumbo.com

Издатель
Take Two Interactive
www.take2games.com

Сложность	средняя
Графика	4,8
Сюжет	4,9
Музыка	4,2
Звук	4,4
Управление	4
Интересность	

4,5

СУТЬ

За вычетом некоторых простительных соучастникам производства игры Sin недочетов — адекватный сиквел первых двух Myth. Bungie, однако, после подобного живой бы от нас не ушла.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 400 (рек. Pentium 4 или Athlon 900), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (настоятельно рек. GeForce3), 4x CD-ROM, DirectX 8.0a.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игра пребывает в крайне сложных отношениях с Windows XP — данной ОС нет даже в списке официально поддерживаемых.

НАШ EXE ВЫБОР

КРОВЬ ГЕРОЕВ

Пауза почти в три года. Мы снова играем в Myth. Горизонта по-прежнему не видно, но камера научилась поворачиваться по правой кнопке. Bungie закована в кандалы в подвалах Microsoft, GT Interactive давно испустила дух, а тот, кого назовут потом Soulblighter'ом, бегает в коротких синих штанах, широко улыбается и разговаривает дурацким голосом. Свершилось и главное — то, о чем просили нас читатели четыре последних года: исчезли рамки вокруг юнитов. Теперь у них одни лайфбары. Как у героев Tekken 3.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

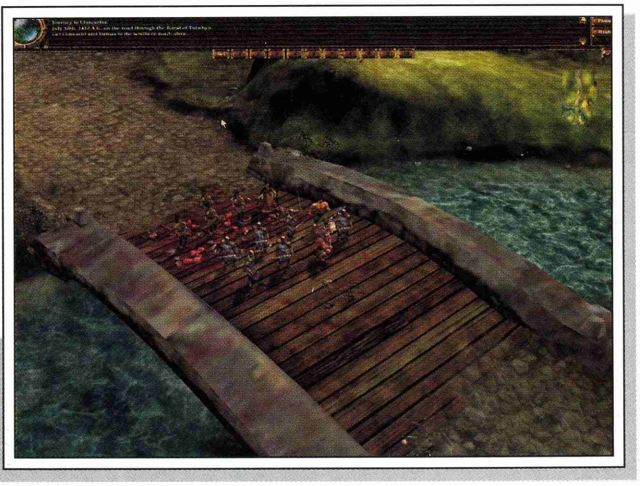
Во времена оны великой популярностью обладали дидактические рассказы под собирательным названием “Когда был Ленин маленьким”. Подобную же поучительную апокрифическую историю рассказывает в Myth III Mumbo Jumbo: ближе к финальным титрам мы узнаем, почему Soulblighter вырвал себе сердце и разорвал на себе лицо и кто такой Bahl'al. Попутно выясняется, что Shiver на самом деле женщина. Физически корректные путешествия внутренностей по воздуху прилагаются. Myth жив. На этом чтение этой заметки можете закончить!

Игру можно было бы задавить за многое. Между миссиями теперь нет умопомрачительных мультипликационных вставок — их место без спросу занимают ужасающие трехмерные видеоклипы на движке (!!), сопровождаемые заунывным закадровым нарративом. Персонажи разучились переносить с собой из миссии в миссию жизненный опыт и зарубки по числу низведенной нечисти, и хотя это обусловлено сюжетом, в моем детстве по сходным поводам говорили: “за отмазку не катит”, — отныне нет ни малейшего смысла воспитывать ветеранов и, скрежеща зубами, загружать игру после каждого возгласа “Casualty!”. Черт возьми — теперь даже солдат не хочется переименовывать, хотя соответствующая опция никуда не делась.

Вот так двумя молодецкими ударами томагавка собутыльники Levelord'а (а ноги Mumbo Jumbo растут именно из Ritual) лишают великий сериал половины атмосферы и половины тактической привлекательности.

ЖИВЫЕ ЖИВЦЫ

Но даже будучи подвергнутой вышеописанному унизительному оскоплению, Myth III: The Wolf Age (M3 для краткости) накрепко прописывается в распорядке



Разрешения от 1280x1024 и выше красят игру невероятно, но для чтения биографий героев и пунктов меню вам придется иметь при себе микроскоп.

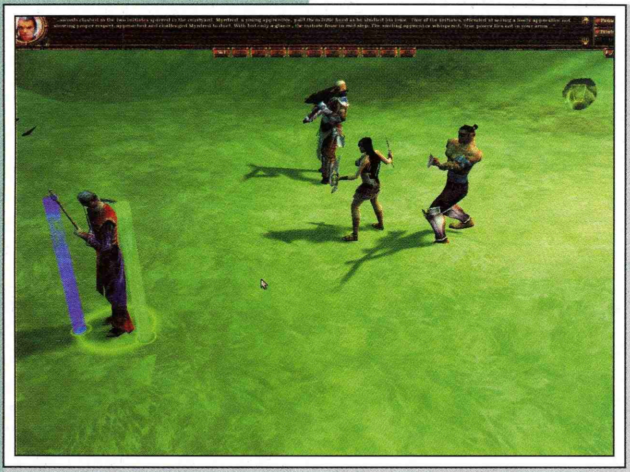
вашего дня. Всплывают давно забытые ощущения: в частности, поднимается дыбом подшерсток на затылке, когда на поле боя выходит чудовищный Trow, способный парой ударов разметать клочки всего вашего спецподразделения (как мы знаем, управление большими армиями в играх под логотипом Myth — великая редкость) по закоулочкам; после битвы мы по-прежнему летаем вокруг места стычки и любуемся на моря КРОВИЩИ — есть в этом, знаете ли, особый род неандертальского удовольствия. Разработчики, кажется, педалировали тему субпродуктов с особым усердием: уже после успокоения полудюжины жалких Thralls ландшафт приобретает все черты сходства со скотобойней. Между прочим, во всех англоязычных первовзглядах на M3 авторы в урагане слюней рассказывали, что отныне кровь будет, подчиняясь физическим законам, стекать ручьями с холмов и уплывать, попутно растворяясь в воде, по течению рек (!).

Игра стала относиться к нам значительно мягче, чем в предыдущих сериях: теперь уничтожить половину своих вооруженных сил неумело запущенным заклинанием или коктейлем Риббентроппа почти невозможно.



Ничего подобного в игре нет. Зато есть безграничное трехмерье всего того, что раньше было спрайтами, — взмах волшебной технологической палочки преображает сериал полностью. Как выясняется, Heron Guards вовсе не носят с собой дворницкие снегоуборочные лопаты, как мы думали, играя в Myth I и II, — это у них такие знамена-баннеры, как у самураев. Боевые колдуны периодически зажигают у себя на ладонях огненные шары, от которых весь остальной отряд тут же начинает отбрасывать честнейшие и роскошнейшие тени (GeForce3 является для игры примерно тем же, чем для Myth II был ваш Diamond Monster 3D). Дорисованы новые типы юнитов (всего их теперь около сорока): первое место во всех хит-парадах занимают в настоящий момент родственники популярных гномов-подрывников, закованные в тяжелую броню и с топорами вдвое больше своего роста. Анимация потрясает: так, неприятельский pack mage передвигается вприпрыжку и делает это настолько физически неприятно, что подлеца тут же хочется приголубить несколькими ударами топора.

Черт возьми — теперь даже солдат не хочется переименовывать, хотя соответствующая опция никуда не делась.



Вот так могла бы выглядеть Diablo, знай Blizzard об аппаратном размазывании текстур и освещении в реальном времени. Крайний справа на групповом портрете — будущий Soulblighter.

Что вскоре и происходит.

Справедливости ради стоит, однако, заметить, что в глаза персонажам с близкого расстояния пока лучше все-таки не заглядывать — страшновато.

ЛУНА-ПАРК

В 25 миссиях есть чем заняться — иногда даже кажется, что девелоперы немного слишком налегают на аттракционы: хочется уже, понимаете ли, в кровавый омут головой, а вместо этого приходится то убегать каньонами от недружественно настроенных орд под управлением Watcher'a (этот и за тысячу лет до событий Myth: The Fallen Lords был гадом, каких поискать), то уныло бродить по гигантскому болоту в поисках Мест Силы и нужной комбинации расставленных на них героев (функция ускорения времени по F2 вместе с тем никуда не делась). Нельзя не отметить, что миссии с участием героев стали заметно легче, чем в предыдущих играх: если ранее мы ревниво оберегали ключевых персонажей от всех внешних воздействий, зная, что даже случайный Soulless может показать нам надпись "Game Over", то теперь бояться, как правило, нечего. Connacht и его героические друзья, помахивая ужасных размеров оружием, оставляют в рядах врагов кровавые просеки почти без вреда для собственного здоровья: чтобы потерять кого-то из них в бою, нужно проявить просто-таки чудеса неосмотрительности и меднолобия. Многие оценят: в одной из миссий мы управляем командой из четверых персонажей, которые через некоторое время прославятся как Падшие лорды Balor, Soulblighter, Shiver и Deceiver. Кто бы мог подумать — такие, на первый взгляд, во всех отношениях положительные молодые люди!

Будь я хладнокровным цельночугунным ундервудом по производству игрорецензий, оценка стояла бы на пару пунктов ниже...

Вообще, легко заметить, что игра относится к нам заметно нежнее, чем предшественницы: гномы никогда не бросают гранаты под ноги своим боевым товарищам (то есть они могут это сделать, понуждаемые Ctrl + LClick, но недетских неожиданностей больше не происходит), а юниты, оказавшиеся на пути залпа дружественных лучников, больше не падают замертво, а лишь отходят, вяло ругаясь, в сторонку. Спрашивается, кто просил о послаблениях?!

ВООБЩЕ

Здесь трудно было ошибиться: Mumbo Jumbo не пришлось изобретать велосипед "Марзоччи Монстер". Они получили его от издателя в полностью собранном и готовом к употреблению виде вместе с наказом рулить аккуратно и не кидаться под грузовики. Рекордные 10 месяцев разработки — и мы расписываемся в получении аккуратного ностальгического ремикса одной из лучших RTS в человеческой истории.

Будь я хладнокровным цельночугунным ундервудом по производству игрорецензий, оценка стояла бы на пару пунктов ниже, а уж о том, чтобы давать такому проекту "Наш выбор", и речи никакой быть не могло.

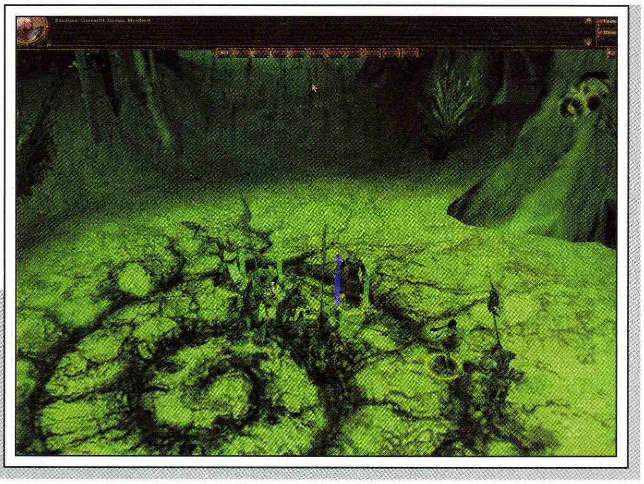
Но слаб человек, слаб.

P.S. Сразу за релизом игры на Западе воспоследовал чудовищный скандал: по сообщениям нескольких пользователей, при удалении с жесткого диска игра заражает систему популярным вирусом Nimda. Сотрудники сайта MythWolfAge.com распространяют слухи о том, что подобная халатность стала причиной разрыва контракта Mumbo Jumbo с Take 2. Официальных подтверждений ни причины, ни следствия до сей минуты не было, но бдительный журналище Game.EXE в моем лице призывает вас к звериной опасливости.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Видный рецензент видного **GameSpot (www.gamespot.com)** Сэм Паркер (Sam Parker) отмечает новации в интерфейсе: "Несмотря на то что управление в целом почти идентично Myth II, здесь есть кое-какие важные новшества: так, добавлена обычная для RTS опция группировки войск. Реализовано, однако, это не слишком удобно: сочетание "Ctrl + цифра" закреплено за патентованной системой формаций, поэтому, назначая и выбирая группы, вам придется немало повозить мышью по интерфейсным кнопкам". Но это так, придирки, ибо итоговая оценка игры — "8,4/10" с ремаркой "Great game!".

Исполнен энтузиазма и сотрудник **PC IGN (pc.ign.com)** Дэн Адамс (Dan Adams): "Со сложностью здесь, как и в играх-предшественницах, все в порядке: чтобы победить, вам придется проделать немало работы с формациями и грамотным расположением войск на местности. Здесь, впрочем, я в смешанных чувствах: некоторые миссии восхитительно сложны и требуют переигрывать себя не раз и не два, другие же... Скажем так, намного проще". Вердикт Дэна и сайта: 8,7/10 и плашка Editor's Choice.

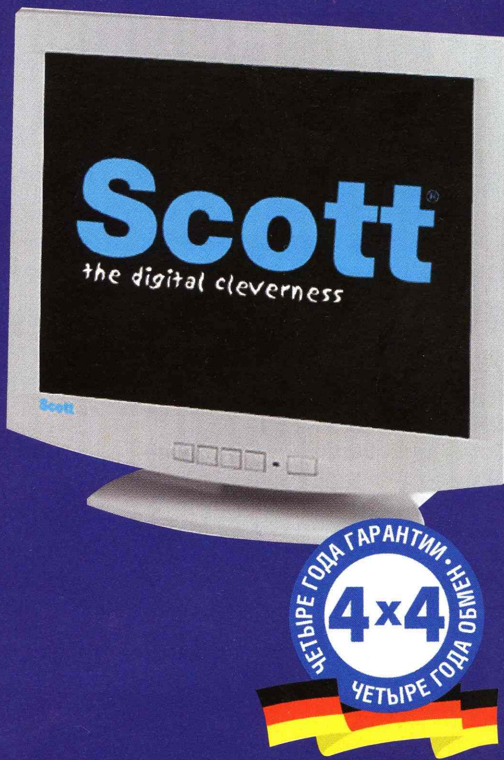


Школа Портоса иногда чувствуется в творении Mumbo Jumbo: некоторые эпизоды игры словно бы происходят на районного значения дискотеке в муниципальном округе "Царицыно".

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

следующем — январском (#1'2002) — выпуске журнала!

МОНИТОР SCOTT TFT 15'' BUSINESS



Активная цветная TFT-матрица от ACER, видимая область экрана 15'' (38 см), размер пикселя 0,3x0,3 мм, максимальное время реакции 35 мс, глубина контрастности 300:1, наличие экранного меню; максимальное разрешение 1024x768, 75 Гц. Стандарт безопасности TCO '99.

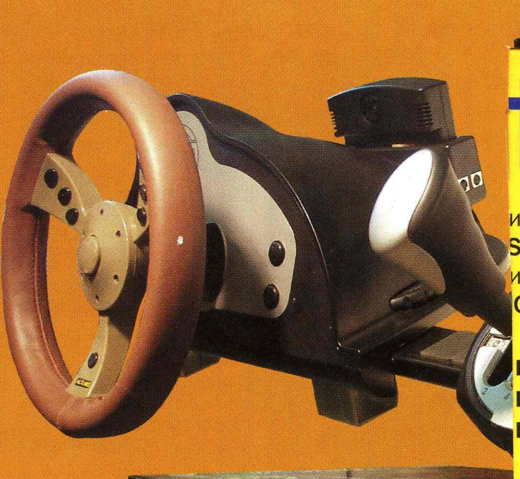
Гарантия на все без исключения модели мониторов Scott — 4 года с возможностью обмена неисправного экземпляра в течение всего гарантийного срока.

Приз предоставлен московским представительством компании Scott Display

Тел.: (095) 253-1507, 253-8188
E-mail: info@scott.ru
Интернет: www.scott.ru
E-mail центрального сервисного центра в Москве: service@scott.ru

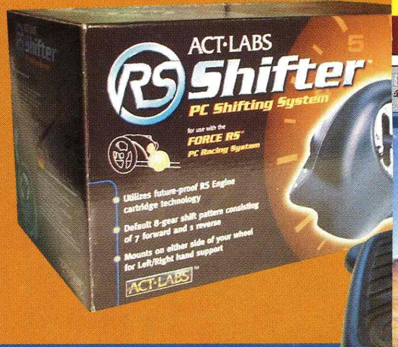
КОМПЛЕКТ ACT LABS FORCE RS И RS SHIFTER

Один из лучших в мире компьютерных рулей, Act Labs Force RS оснащен мощнейшим элетродвигателем, который обеспечивает сногшибательные эффекты обратной связи.



Уникальная особенность Force RS — специальный 7-ступенчатый шифтер RS Shifter. Руль также оснащен утяжеленной платформой с двумя педалями и подрулевыми шифтерами, аналогичными используемым на болидах "Формулы-1", 10 кнопками и 4-позиционным переключателем видов.

Приз предоставлен фирмой "Сонар-Сервис"
Тел.: (095) 737-4899, 231-4924
ТЦ "Горбушка" пав. 230 и
ТЦ "Горбушкин Двор" пав. 068)



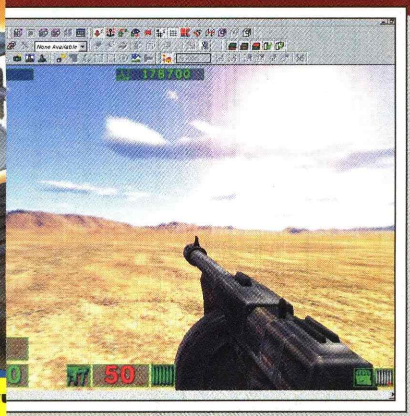
Продукцию Act Labs также можно приобрести в следующих магазинах (полный список партнеров "Сонар-Сервис" можно найти на сайте www.act-labs.ru):
"МВидео": (095) 777-777-5, www.mvideo.ru
"Техносила": (095) 777-8-777, www.technosila.ru
Vobis: (095) 796-9228, www.vobis.ru

1С®
www.1c.ru

КОНКУРС SERIOUS SAM НА ЛУЧШУЮ КАРТУ

...идеокарта
...SUS GeForce3 Deluxe.
...идеокарты
...CI StarForce Pro.

...ВТОРОЙ, ТРЕТИЙ И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ ФИРМОЙ "1С"



! **Game.EXE разыгрывает лотерею "Счастливый УЧУ", в которой принимают у... журнала, заполнившие опубликованный на обороте купон и отправившие его ...**

"СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ": ПОБЕДИТЕЛИ







Оптическая беспроводная мышь Maxxtro RF OPTICAL

Уникальная модель — отсутствие провода и движущихся деталей! Оптическая технология позволяет обеспечить столь высокий контроль за движением, который не достигался никогда ранее. Частота опроса сенсором изменения координат мыши составляет 1500 раз в секунду.

В конструкции мыши RF OPTICAL применяется надежная многоканальная цифровая радиотехнология, на 99% исключающая всякую возможность потери контроля над курсором вследствие помех или блокировки сигнала посторонними объектами.

• В.И.Неудачин, г.Омск

Комплект колонок SPK-9902

SPK9902 обеспечивает вашему персональному компьютеру или телевизору реальный многоканальный звук 5.1 домашнего кинотеатра. Вы можете подключить SPK9902 к большинству источников, предусматривающих вывод звукового сигнала на 6 колонок, которые имеют в своей основе системы Dolby Digital (AC3) или другие технологии аудиокомпрессии.

Корпус сабвуфера изготовлен из дерева, размер динамика — 6,5". Пять мощных и компактных сателлитов имеют динамики размером 3". Суммарная мощность всей системы — 2000 Вт (PMPO).

• А.В.Потеев, г.Тамбов

Скейтборд Maxxtro STR-SKATE

Симулятор скейтборда для любителей полного реализма в играх. Размерами и дизайном STR-Skate полностью повторяет обычный скейтборд. Применим не только в симуляторах серфинга, скейтборда и сноуборда, но и в большинстве других гоночных игр.

STR-Skate оснащен двумя оптическими датчиками наклона и подключается в USB-порт компьютера.

• А.А.Павлюшин, пос.Селятино, Наро-Фоминский район Московской области

Призы предоставлены компанией C-Trade — дистрибьютором продукции Maxxtro и BTC, защитных экранов "Русский щит" и мобильных носителей информации Mobile Rack. Тел.: (095) 113-1118, 113-1163.
Интернет: www.c-trade.ru, www.maxxtro.ru, www.btc.ru, www.ergo.ru, www.mobile-rack.ru

интерфейсным кнопкам". Но это так, придирки, ибо итоговая оценка игры — "8,4/10" с ремаркой "Great game!".

Исполнен энтузиазма и сотрудник **PC IGN (pc.ign.com)** Дэн Адамс (Dan Adams): "Со сложностью здесь, как и в играх-предшественницах, все в порядке: чтобы победить, вам придется проделать немало работы с формациями и грамотным расположением войск на местности. Здесь, впрочем, я в смешанных чувствах: некоторые миссии восхитительно сложны и требуют переигрывать себя не раз и не два, другие же… Скажем так, намного проще". Вердикт Дэна и сайта: 8,7/10 и плашка Editor's Choice.

Школа Портоса иногда чувствуется в творении Mumbo Jumbo: некоторые эпизоды игры словно бы происходят на районного значения дискотеке в муниципальном округе "Царицыно".



Источник бесперебойного питания Powerware 3110

•А.С.Ремзин, г.Череповец

Приз предоставлен компанией Invensys Powerware Division
Интернет: www.emea.powerware.com



Игра "Проклятые Земли" (jewel-бокс)
- Д.А.Петров, г.Тверь
- М.Н.Платонов, г.Якутск, республика Саха (Якутия)
- Р.В.Ратанин, г.Пенза



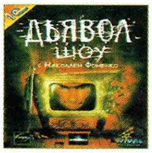
Игра "Век парусников-2" (jewel-бокс)
- А.В.Малошенко, г.Челябинск
- С.В.Черепанов, г.Челябинск
- А.А.Саньков, г.Омск



Игра "Машина времени" (jewel-бокс)
- Д.В.Шахтин, г.Краснокамск Пермской области
- А.И.Вдонин, г.Тольятти Самарской области
- А.В.Трощилов, Г.Владикавказ, РСО-Алания



Игра "Корсары" (jewel-бокс)
- Ю.М.Ишенькин, г.Нижний Новгород
- А.А.Несторов, г.Москва
- Н.Н.Родигнин, г.Юбилейный Московской области



Игра "Дьявол-шоу" (jewel-бокс)
- В.В.Антонов, г.Псков
- К.Л.Смыков, г.Кемерово
- А.А.Волков, г.Москва
- А.В.Харлашов, г.Новокузнецк Кемеровской области
- Р.Р.Евдокимов, г.Белгород



Lingvo 6.0
- С.Е.Смирнов, г.Балахна Нижегородской области
- Р.Р.Минибаев, г.Тюмень
- Л.И.Шостка, г.Тула
- Ю.Ю.Сокольников, г.Москва
- В.В.Билибин, г.Губкин Белгородской области
- А.О.Торбин, г.Санкт-Петербург

ЕСЛИ ВАМ НЕ ПОВЕЗЛО СЕЙЧАС — ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОВЕЗЕТ В БУДУЩЕ

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#12 (27) '01

ГЛАВНОЕ ОКНО

СТР.106

NIVAL INTERACTIVE: НОВАЯ, НОВАЯ СКАЗКА

Окончание. Начало см. в ##9-11'01



Наталья Тазбаш.

Одно из самых последних изменений, вызвавшее очень неоднозначную реакцию бета-тестеров, — эфирное возмущение. В изначальном варианте дизайна бой между двумя противниками мог длиться бесконечно. В результате иногда между равными по силе героями складывалась "патовая" ситуация. Кроме того, существовала практически беспроигрышная, но очень скучная стратегия в бою с монстрами…





КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

СТР.108

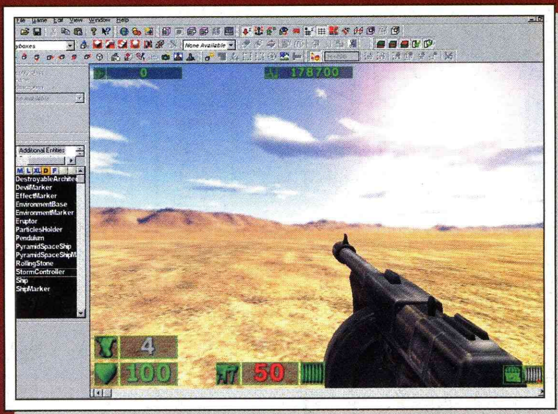
КОНКУРС

СТР.109

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

НАСТАВЛЕНИЕ 4: ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Успокойте меня, скажите, что ваши уровни окрепли, прочно встали на ноги и передвигаются без посторонней помощи, на них приятно смотреть и играть, ведь правда?



NIVAL INTERACTIVE: НОВАЯ, НОВАЯ СКАЗКА

Окончание. Начало см. в ##9-11'01

Андрей ЕМЕЛЬЯНЕНКО, руководитель проекта "Демиурги" (Etherlords)



Наталья Тазбаш.

БАЛАНС–3. СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ, НАВЫКИ, ЭФИРНОЕ ВОЗМУЩЕНИЕ И УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Как и было обещано в прошлом номере, мы завершаем рассказ о балансе "Демиургов", а вместе с ним и публикацию девелоперских дневников: игра вышла, игра начала самостоятельную жизнь, и нам лишь остается надеяться, что эта жизнь будет счастливой.

Ну а нелегкая доля прощания с читателями и гостеприимным журналом Game.EXE возлагается на дизайнера миссий Александра Мишулина, которого вы все уже прекрасно знаете. Слово Саше:

"Некоторые из вас, возможно, уже успели познакомиться с игрой. А потому, я надеюсь, вам будет интересен рассказ о малой толике полезных "секретов" "Демиургов" и последних изменениях баланса, которые мы внесли в игру перед самым релизом.

Итак, разобравшись с балансом заклинаний, мы приступили к не менее сложному балансу специализаций и навыков — не только героев, но и NPC-монстров. Для тех, кто не принимал участия в бета-тестировании и не играл в демо-версию, поясню, как работает специализация. Допустим, в результате долгих и мучительных усилий вы убили вражеского героя. Вы вздыхаете с облегчением и готовитесь весело сплясать на его костях, и вдруг... О ужас! Ваш враг снова рвется в бой, как ни в чем не бывало. Правда, лишь с ополовиненной жизнью, но если он был, скажем, десятого уровня, то вас это все равно не радует. А все потому, что он был специалистом по "возрождению". Кроме того, у него наверняка был хорошо развит навык "удачи", иначе б ему могло и не повезти...

В балансе специализаций существует масса тонкостей: с одной стороны, они должны быть ощутимо полезными, с другой — не давать слишком сильного преимущества. Кроме того, разные специализации срабатывают (или не срабатывают) в разных ситуациях. Поэтому общей формулы вероятности срабатывания специализаций просто нет — у каждой эта вероятность своя.

Возьмем, к примеру, специализацию на создании под именем "Стена ветра": этот монстр (говоря условно, потому что на самом деле это весьма привлекательная, с виду очень легко одетая девушка — правда, с когтями) сам атаковать не может, но при условии срабатывания соответствующей специализации способен уничтожить любое блокируемое им летающее создание, например, дракона. Очень сильная специализация, но она была бы совершенно бессмысленной, если бы срабатывала с такой же малой вероятностью, как, скажем, "Хитрость кобольдов", при которой у любого кобольда в момент атаки появляется шанс нанести удар удвоенной силы. Ситуация, где "Стена ветра" блокирует именно летающее создание противника, случается гораздо реже, чем атака кобольда. Поэтому первая специализация срабатывает куда чаще второй.

Самая коварная специализация у драконов (и еще у кое-каких тварей, но об этом я вам ничего не скажу!). Они способны игнорировать любой магический или физический вред, и при этом очень удачливы. Представьте себе врага, который с

Этот забавный гном — опасный противник, он охраняет вход в Храм Времени.



вероятностью 95% окажется невосприимчив к любым усилиям с вашей стороны. Эта особенность выделяет дракона среди всех остальных монстров, делая его одним из самых опасных (и интересных) противников в игре. Именно поэтому его изначальный — десятый — уровень и был повышен. Иначе игрок, справившийся, к примеру, с Ламией десятого уровня, был бы неприятно удивлен непредвиденной сложностью боя с драконом. Впрочем, все не так безнадежно, как кажется, и даже для этой, казалось бы, беспроигрышной тактики есть противовес. Достаточно развитый навык "Сглаза" значительно поднимает шансы добраться до коварной рептилии.

Следующая задача баланса — навыки. В определенный момент все навыки условно разделились на "хорошие" и "плохие". "Плохие" давали слишком небольшое преимущество и, следовательно, не пользовались спросом. Так, мы убрали из игры навык "Поиск пути", дававший герою определенное преимущество при передвижении по пересеченной местности. Вместо этого было решено увеличить скорость перемещения героев по карте независимо от ландшафта и усилить похожий навык "Мобильность", позволяющий покрывать большее расстояние за ход. Очень сильным навыком считалась "Медитация" — когда при ее максимальном развитии каждый ход в руку игрока добавлялось новое заклинание. Но преимущество, которое получали герои с таким навыком, оказалось слишком серьезным, и навык пришлось несколько ослабить: теперь дополнительное заклинание добавляется лишь раз в два хода. Кроме того, мы ввели пару навыков для эфирного боя. Совсем необязательно идти до вражеского замка пешком, продираясь сквозь одиноких и, наверное, оттого и злобных монстров, — можно послать любого героя в атаку на замок врага в любой момент. Если он выиграет бой с замкозащитником, прибежище последнего подвергнется частичному разрушению. Это и называется эфирным боем. Еще один новый навык позволяет наносить более существенный вред замку противника, другой — с большим успехом защищать собственный замок. Это удобно: одного из своих героев вы можете сделать надежным защитником, а другого — "поставить в нападение".

Одно из самых последних изменений, вызвавшее очень неоднозначную реакцию бета-тестеров, — эфирное возмущение. В изначальном варианте дизайна бой между двумя противниками мог длиться бесконечно. В результате иногда между равными по силе героями складывалась "патовая" ситуация. Кроме того, существовала практически беспроигрышная, но очень скучная стратегия в бою с монстрами: поскольку руны к заклинаниям у них рано или поздно кончаются, герой сосредотачивал свои силы на круговой обороне и, дождавшись момента, когда запасы противника иссякали, убивал беспомощного монстра. Так вот, мы решили, что будет гораздо интереснее, если бой будет иметь ограничение по времени. Теперь, если эфиром пользуются слишком долго — он "возмущается", и обоих противников с каждым следующим ходом поражают все более смертоносные молнии. Правда, далеко не все посчитали это интересным.



Лорд Движения.

Лишь спустя некоторое время мы, а вместе с нами и бета-тестеры, поняли, какие неожиданные возможности открывает перед игроком эфирное возмущение. Благодаря ему в игре возник целый ряд новых тактик, позволяющих использовать эфирное возмущение в своих целях. Например, у Виталов комбинация "Паутины жизни" (дает герою 2 единицы жизни за убитое создание) и Фингусов, которыми можно пожертвовать, чтобы получить дополнительную жизнь, помогает герою выстоять во время эфирного возмущения, предоставив молниям убивать врага. К такой книге заклинаний великолепно подходит специализация "Паутина жизни", позволяющая время от времени получать четыре единицы жизни вместо двух за каждое уничтоженное создание. А если Витал к тому же имеет заклинание "Гнев природы", умерщвляющее всех созданий на поле, эфирного возмущения можно не бояться. Эта тактика требует довольно кропотливой работы, но если не прервать ее развитие вовремя, любые усилия противника могут оказаться бесполезными. Кроме того, появился еще один новый навык, позволяющий отсрочить эфирное возмущение для своего героя и приблизить для героя противника.

Наконец, мы приступили к балансу уровней сложности. В игре их пять, и главное их отличие друг от друга — в силе монстров: на разных уровнях сложности у них разные книги заклинаний, количество жизни и вероятность успешного применения специализаций. В результате мы получили 485 книг заклинаний монстров: от самых простых до тех, которым крайне сложно противостоять. Отныне любой игрок может выбрать адекватную для себя степень сложности".

Игра уже продается, но это не значит, что мы сидим сложа руки: "Демиурги" — первый проект Nival, имеющий отдельную команду по постоянной поддержке и развитию игры, так что... пишите, звоните — мы будем рады выслушать каждого.



Войско Белого Лорда может объединять созданий любых рас.

КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ

КОНКУРС SERIOUS SAM НА ЛУЧШУЮ КАРТУ

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

Торговая марка Genius (www.genius.ru), компании "1С" (www.1c.ru), "Логрус" (www.logrus.ru) и журнал Game.EXE (при поддержке издательского дома "Компьютерра") имеют честь сообщить вам о конкурсе на лучшую народную карту к игре Serious Sam!

СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА
Сентябрь — декабрь 2001 г.
Прекращение приема уровней на конкурс — 31 декабря 2001 г.

РАБОТЫ-УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

Карты (в том числе моды) для одиночной игры.

ПРИЗ ЗА ПЕРВОЕ МЕСТО Компьютер Genius 845: процессор **Intel Pentium 4 1,7 ГГц**, память 256 Мбайт (2*128 Мбайт RIMM), материнская плата **Gigabyte GA-8TX-C**, винчестер **IBM IC35L040** (40 Гбайт, 7200 rpm, UltraATA100), видеокарта **Leadtek WinFast GeForce3** (64 Мбайта видеоОЗУ), **DVD-ROM NEC DV5800**, звуковая карта **Genius Sound Maker Live 5.1**, монитор **Genius 17"**, колонки **Genius SW-5.1 Surround** , дисковод **NEC 3,5"**, модем **Genius 56K**, корпус **Genius Venus (ATX)**, клавиатура **Genius KB-16M**, мышь **Genius NetScroll+**, ПО Microsoft Windows ME + DrWeb.
Приз предоставлен компанией "Бюрократ".



СПОНСОРЫ И ОРГАНИЗАТОРЫ КОНКУРСА
Компания "Бюрократ" (www.genius.ru)
Компания "1С" (www.1c.ru)
Компания "Логрус" (www.logrus.ru)
Журнал Game.EXE



ПРИЗ ЗА ВТОРОЕ МЕСТО Видеокарта **ASUS GeForce3 Deluxe**. В комплект поставки входят игры Messiah, Sacrifice, Star Trek: New Worlds, программа для обработки видео Ulead VideoStudio и 3D-очки!
Приз предоставлен компанией "1С".



КОНТАКТЫ ПО ОБЩИМ ВОПРОСАМ
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)

ПРИЗ ЗА ТРЕТЬЕ МЕСТО И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ Видеокарты **MCI StarForce Pro** 64MB DDR SDRAM. Призы предоставлены компанией "1С".

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

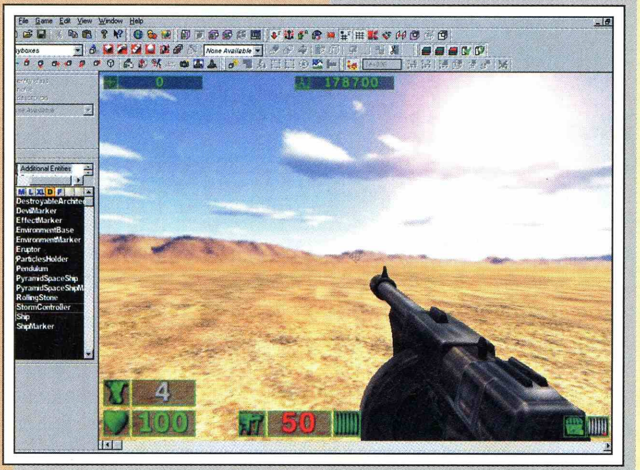
НАСТАВЛЕНИЕ 4: ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Максим БЕРЕЖНОЙ

Es war vom Anfang des Endes... Как справедливо заметил один мощный мудрый старик, все хорошее в подлунном мире имеет нездоровую привычку заканчиваться, удаляясь и растворяясь в голубых далях.*

Так и есть, серия "Сэмовских дневников" вступает в завершающую стадию, да и конкурс на лучшую народную карту к Serious Sam подходит к концу. Время, отведенное мне для бесед с вами, неумолимо тает, а ведь столько еще хочется рассказать!.. Впрочем, как вы уже смогли убедиться, ничего особо сложного в редактировании карт так и не обнаружилось, а мощный остов дизайна уровней прочно покоится на трех китах, чьи имена — цель, геймплей и атмосфера...

Припекает...



*Это было началом конца... (нем.)

Успокойте меня, скажите, что ваши уровни окрепли, прочно встали на ноги и передвигаются без посторонней помощи, на них приятно смотреть и играть, ведь правда? Все модели заняли надлежащее им положение, монстры не цепляются за стенки и не вываливаются из мира, все триггеры работают, и не задеть их нет никакой возможности, игровые сообщения логичны, умны, грамотны с точки зрения великого-и-могучего (особенно следите за синтаксисом!) и доступно объясняют задачи играющего, словом — уровни, что называется, проходятся, верно? Хочется добавить: без траты никогда не лишних нервных клеток, с удовольствием...

О'кей, тогда сам бог велел нам в этом — последнем — дневнике завершить начатую в прошлой публикации тему "фичей".

"МАЛЕНЬКИЕ ШТУЧКИ"

Создание видимого телепорта-портала

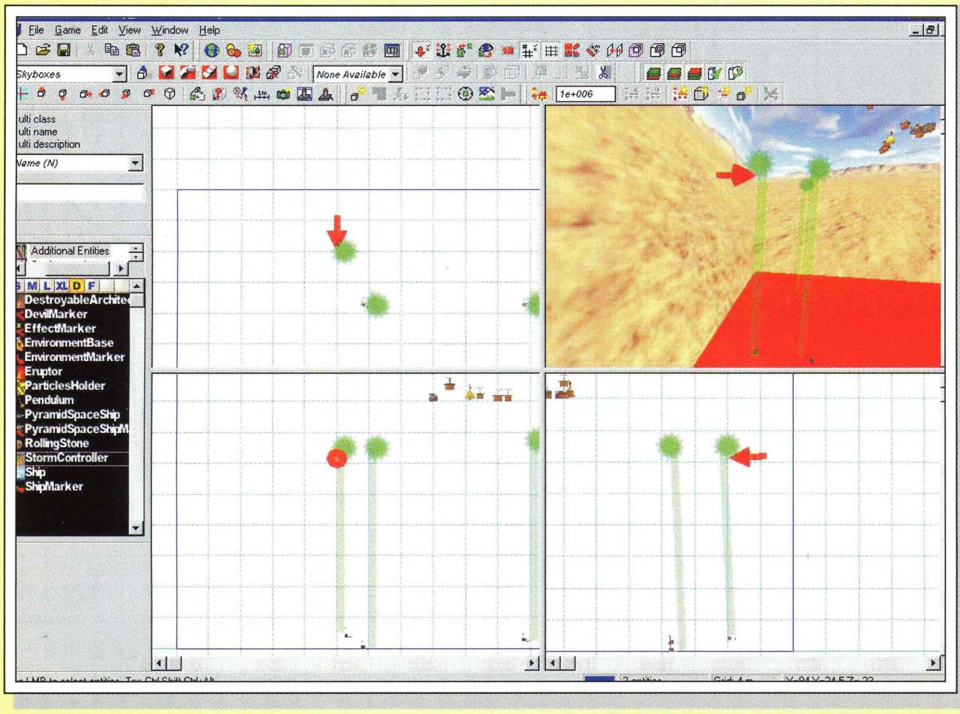
Водворяем объект MirrorMarker на карту — в то место, которое хотим видеть сквозь портал, — и жмем на клавишу D. Результатом этой операции является уже связанный с объектом маркер — фокусирующая точка просмотра. Теперь создаем MovingBrush ("корпус" будущего телепорта-портала) соответствующих размеров и помещаем наш MirrorMarker, стараясь по возможности не менять координаты, рядом или прямо в центр MovingBrush'а. После чего в списке свойств последнего находим атрибут Mirror 1 и связываем его с MirrorMarker'ом.

Теперь выделяем полигон, который станет "окном" портала: в его свойствах на вкладке Polygon в меню Mirror ищем имя нашего MirrorMarker'а, делаем его fullbright, а тип смешения — Blend, и экспериментируем с альфа-прозрачностью (20-40, к слову, — самое оно). Осталось поработать над внешним видом самого телепорта-портала, дабы он ничем не отличался от настоящего: можно либо сделать его прозрачным (по методу, приведенному выше), либо назначить полигонам свойство Dont cast — не отбрасывать теней и т.д.

Все, портал готов! Получше отрегулируйте фокус просмотра, перемещая и вращая маркер, связанный с MirrorMarker'ом, — и пользуйтесь на здоровье.

Падающий камень

Совсем простой прием: ставим на вершине скалы или на потолке объект RollingStone из набора Additional entities, регулируем его Start Direction (направление движения), Start Speed (скорость толчка), а также количество приносимых повреждений при столкновении... Заводить — от триггера или TouchField'а. Только после этого скользкий и гладкий камень будет способен скатиться на того, кого вы наметили в качестве жертвы. Аплодисменты себе!



Делаем молнию.

Ставим монстров на счетчик!

В письмах меня нередко спрашивают, как поставить монстров “на счетчик”? Отвечаю. Монстров умеет считать триггер: достаточно в свойстве Death target шаблона (template) монстра, которого надо посчитать, выбрать его имя, сделать его Count use, а в поле Count ввести количество монстров, после убиения которых триггер что-нибудь активизирует. К примеру, Copier. А что, неплохой выбор, когда необходимо в нужное время чудесным образом материализовать на карте выбранный объект, вроде здоровья или боеприпасов. Последние можно связать с EnemySpawner'ами: пойдет следующая волна монстров и т.д. Вариантов масса.

Собираем артефакты

Использование артефактов представляет собой неплохой способ заставить игрока обежать весь уровень и побывать в тех местах, где вы и рассчитывали его видеть. Еще со времен Doom'а с его бесконечными ключами этот прием является классическим средством стимулирования геймплея... (Откашливаюсь и наливаю себе воду из графина.)

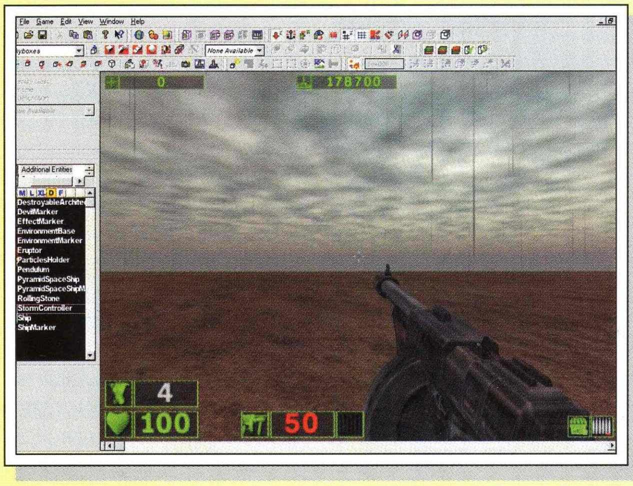
Для начала рассмотрим простой вариант управления сбором артефактов: раскладываем на карте KeyItem'ы (к примеру, с типом Gold ankh dummy key) и делаем всем им Target на Trigger. Об этом триггере следует сказать особо: введите в поле Count количество участвующих в сборе артефактов, поставьте флаги Count use и Count tell (на экран будет выдаваться сообщение о количестве оставшихся несобранных артефактов), а в поле Message внесите какое-нибудь сообщение вроде “Все элементы собраны!”. Разумеется, кроме ободряющей надписи он может еще что-нибудь вызвать: свяжите его с открывающейся дверью, и шагом марш на карту — проверять работающий счетчик артефактов.

Продвинутый вариант работы с артефактами подразумевает не только их сбор, но и расстановку в определенных местах. Поэтому давайте-ка, для примера, заставим Сэма собирать жуков-скарабеев и закладывать их в специальные места на постаменте. Помещаем KeyItem-скарабеев на карту, связав каждого с отдельным триггером. После чего берем модели (ModelHolder2) жуков и расставляем в нужных местах на постаменте — там они и будут красоваться по окончании сбора. А чтобы модели не были видны в начале нашей за ними охоты, уберем их флаг Active. Далее выбираем DoorController (знаменателен тем, что, в отличие от простого TouchFieldа, умеет определять тип имеющейся на руках у игрока побрякушки), регулируем его размеры и размещаем в местах приемки артефактов. Не забудьте проверить его тип: Auto, Key — Scarab (вот она — проверка на наличие у Сэма артефактов указанного типа), после чего вновь снимите флаг Active. Поместите рядом с жуком объект ParticlesHolder (светящиеся частицы укажут вам, куда поставить подобранный элемент), сделайте его Targetable и деактивируйте.

Теперь давайте рассмотрим логику работы системы. При подборе игроком артефакта вызывается триггер, который активизирует (Event type — Activate event) DoorController и генератор частиц; игрок, подойдя к постаменту, касается уже активного DoorController'а — тот вызывает еще один триггер, который активизирует модель (она становится видимой — будто Сэм ее только что установил), выключит частицы, вызовет победный звук (SoundHolder) и сделает контрольный вызов спецтриггера-счетчика артефактов (см. выше), который, после нескольких подобных вызовов, произведет результирующее действие (например, поздравит игрока со сбором всех артефактов и, допустим, откроет заветную дверь).

Капли на лице

Для создания дождя на открытых уровнях нам потребуются игровые объекты StormController и World Settings Controller. Помещаем их в скайбокс, в свойствах BackgroundViewer'а ищем имя нашего World Settings Controller'а (в одноименном поле). “Дождевая



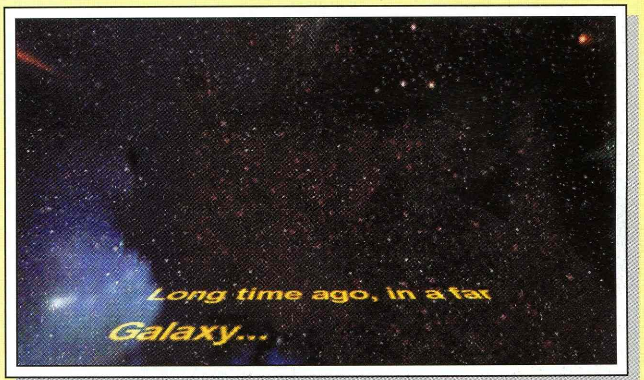
Люблю грозу в начале мая!

система" готова. Теперь, очевидно, ее нужно запустить: будет ли это триггер или же запуск будет произведен автостартом — не суть важно, главное, что тип активации StormController'а должен быть Start event.

Можете протестировать систему и убедиться, что у нас получился настоящий грибной дождик — при ярком солнечном свете! На что Сэм наверняка отреагирует репликой: "Это несолидно! А где же пасмурное небо, гром и молнии?" Раскрою один секрет, дорогой Сэм: для создания динамически изменяющегося неба надо на текстуру солнечного неба наложить (но уже в качестве Texture 2 при типе смешения Stormy sky blend) текстуру пасмурного неба. Отныне при активации StormController плавно переключит их в самом начале нашей непогоды.

Ну а молнии делаются так: берем источник света, делаем его Ambient и Targetable, связываем с файлом световой анимации (я остановился на LightOnTrigger.ani), выбрав типом анимации Light off. Помещаем рядом игровой объект Lightning, связываем с ранее созданным источником света и нацеливаем (Target) на предварительно созданный Marker — точку конца будущей молнии... Делаем несколько таких молний, после чего в свойствах StormController'а находим Lightning N и связываем их с Lightning'ами наших молний (звуки грозы добавятся при действе автоматически).

Последний вопрос — как потушить солнце и Lens flare на время бури. Сначала вносим изменения в свойства "солнечной лампочки" — она должна стать Targetable и Diffusion, а также устанавливаем для нее тип световой анимации Light on. Далее, для "выключения" ("включения") солнца можно использовать пару специальных объектов AnimationChanger. Нацельте их на солнце, сделав у выключающего тип Diffuse Light Animation как Sun reflection disappearing, а у включающего — Sun reflection appearing, — и вызывайте их, когда необходимо.



Ничего не напоминает? Думаете, кадр из известного фильма? Ничего подобного, мы в игре! Как я заставил слова двигаться таким образом?..

Скорее музыку нам...

Уважаемые студенты! Для включения музыкального сопровождения игры существует специальный игровой объект, называемый MusicHolder. Вам остается лишь выбрать конкретную — "легкую", "среднюю" или "тяжелую (боевую)" — музыку. В зависимости от количества "условных единиц агрессии" (параметр Score, который тоже можно регулировать), витающих в воздухе, движок будет проигрывать соответствующую ситуации мелодию.

Для принудительного изменения музыкальной композиции используйте объект MusicChanger — там можно прописать путь к новому музыкальному файлу.

Давным-давно, в далекой галактике...

Хорошее, кстати, начало. Надо будет где-нибудь использовать... Так вот, медленно плывущий на экране вступительный текст (Scroll text) — отличный способ ввести играю-



щего в курс дела, разжевав ему тонкости сюжета (если, конечно, вы о нем не забыли). Надо лишь в свойствах PlayerActionMarker'а выбрать тип акции — StartIntroScroll, а точку рождения игрока связать с триггером, который, в свою очередь, нацелить на тот самый PlayerActionMarker. Естественно, по прошествии некоторого времени прокручиваемый текст должен быть отключен: вызовите другой PlayerActionMarker, с типом StopScroller. Ну а разницу по времени можно реализовать через второй триггер с задержкой (Wait)...

Если на уровне необходимы два скайбокса (к примеру, космический и египетский), следует поочередно активировать/деактивировать их BackgroundViewer'ы. Чтобы во время показа скролл-текста игрок не мог вернуться к обычному просмотру, необходимо добавить еще один PlayerActionMarker с Action — WaitForever, который "заморозит" игрока: вызывать в начале просмотра и деактивировать (Deactivate event) в конце.

Нам осталось набить в текстовом редакторе необходимое сообщение, назвать файл "Intro.txt" и поместить его в папку .../Data. Самое, пожалуй, главное: проматываемый текст будет виден только в самой игре (то есть при тестировании из редактора вы его не увидите). Разумеется, эта немаловажная feature может быть оформлена со всей помпой — с движущейся камерой, затемнениями и т.п. эффектами.

ОРГВОПРОСЫ

А теперь самое последнее, самое важное. Внимательно прочтите нижеследующие строки (шесть заветных пунктов). От скрупулезности их выполнения зависит не только то, будет ли ваша карта допущена к участию в конкурсе, но и получение приза в случае победы.

Итак, вот ответы на вопросы, как надо оформлять конкурсный уровень, что именно надо присылать и что ни в коем случае нельзя забыть сделать перед отправкой. Читайте и мотайте на ус!

1. Протестируйте уровень несколько раз, забыв об уровнестроении, представив себя простым игроком, оказавшимся на новой для себя карте. Убедитесь, что на уровне нет неоткрывающихся дверей, неработающих платформ, все артефакты лежат на своих законных местах, триггеры срабатывают должным образом, сообщения в игре исчерпывающе объясняют требуемые от игрока квестовые задания, а последние, в свою очередь, выполнимы. Если карт несколько, проверьте переходы между ними, убедитесь, что уровни без проблем загружаются в нужном порядке. Отладьте геймплей, вычистите все ошибки, завершите все то, что откладывалось "на потом" в течение этих четырех месяцев.

Словом, пожалуйста, не считайте нас вашими персональными бета-тестерами, не пишите, что, дескать, вот здесь предполагалось то и это... Просто ЗАКОНЧИТЕ этот чертов уровень, и все!

2. Для того чтобы карта появилась в меню игры "Пройденные уровни", установите в свойствах уровня (World settings) флаги напротив режимов сложности, при которых ваша карта будет доступной (E — "новичок", M — "обычный игрок", H — "продвинутый игрок", X — "эксперт". Впрочем, оптимальным решением будет отметить их ВСЕ), и типов игры (вы не забыли, что конкурс посвящен "синглу"? Если не забыли — обязательно отметьте S). Там же впишите название карты.

Также необходимо подготовить мини-скриншот уровня (это можно сделать из меню редактора File->Make thumbnail) и создать однобайтный текстовый файл <имя файла уровня>.vis с единственным знаком — цифрой "1". Теперь уровень будет без проблем показываться и загружаться из меню игры.

3. Создайте список файлов и каталогов (если использовались собственные текстуры, текстовые сообщения, звуки, файлы световой анимации, музыка — не забудьте и о них), идущих вместе с уровнем. Проверьте еще раз, куда их необходимо положить, чтобы на чистой установке Serious Sam уровень работал как положено. Соберите все файлы в групповой файл SS (.gro — это обычный zip-архив), сохраняя в нем ту же структуру каталогов. (Не надо делать самораспаковывающихся архивов, ибо неизвестные нам .EXE-файлы открываться не будут. Это наша принципиальная позиция!) Затем удалите игру, сотрите ее каталог, установите заново, поместите свой GRO-архив в корневую директорию игры и убедитесь, что уровень виден в меню игры и работоспособен.

5. Добавьте в архив файл contest.txt, содержащий (как минимум!) следующую информацию: 1) имя участника конкурса; 2) электронный адрес, телефон, почтовый адрес и любые другие приятные и полезные данные о вас на случай, если вы выиграете приз; 3) полное название уровня (группы уровней); 4) название файла уровня или стартового — в группе уровней; 5) дополнительные сведения (сюжет, отзывы тестеров, пожелания, статистика работы над уровнем (сколько времени ушло на работу, сколько часов заняло тестирование и т.д). Впрочем, это, разумеется, лишь пожелание).

Внимание! Если вы посылаете мод — снабдите его описанием и детальной инструкцией по установке!

6. Не поленитесь сделать последнюю проверку: деинсталлируйте SS, сотрите каталог игры, после чего установите ее заново. Загрузите собственный уровень из меню игры и убедитесь, что все в порядке. И только после этого смело отправляйте уровень (уровни) по адресу: serious_sam@game-exe.ru. Или же, если вы не доверяете электронной почте, кладите свое творение в специальный каталог на FTP-сайте журнала. Точные координаты последнего будут незамедлительно сообщены вам по вашей предварительной просьбе, изложенной в электронном письме, отправленном по адресу: post@game-exe.ru.

Ну а если у вас нет ни электронной почты, ни доступа к Интернету, ждем ваш компакт-диск (или дискету) по адресу: 117419, г. Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, редакция журнала Game.EXE, "На конкурс!".

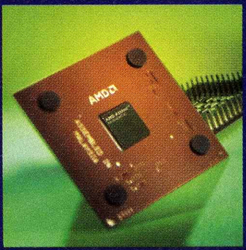
Не забудьте также, что уровень должен быть отправлен не позднее 31 декабря 2001 года (отправления, пришедшие обычной почтой, будут проверяться по соответствующему штемпелю).

Удачи!

ПОПУГАИ НА МАРШЕ

9 октября корпорация AMD порадовала всех новым процессором Athlon XP. Почему XP? Так его удобнее продавать вместе с самой-самой операционной системой. В названии камней блестит нулями не частота, а номер модели. Так его удобнее продавать вместо самых-самых гигагерцовых конкурентов.

Стр.114



РЕКОРДЕРЫ—РЕКОРДИСТЫ

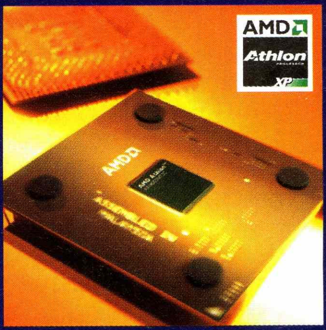
Все идет к тому, что CD-рекордеры скоро будут быстрее записывать диски, нежели их читать. Не верите? ОК, судите сами: лучшие представители нынешнего семейства способны заполнить болванку данными под самое 650-мегабайтное горлышко… всего за 5 минут.



Стр.116

КАМЕНЬ ДЛЯ ОКОН

Сегодня у нас в гостях Athlon XP, вооруженный новым ядром Palomino. Мобильная версия этого процессора, названная за что-то Athlon 4, дебютировала еще в мае. Тремя неделями позже были выпущены Athlon MP, предназначенные для установки в мультипроцессорные системы. Однако Athlon XP, ориентированные на традиционные ПК, почему-то задержались и созрели только к октябрю.



Стр.119

КАК INTEL С AMD…

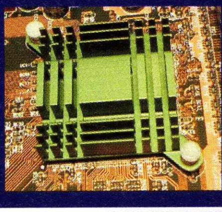
Конкуренция между nvidia и ATI на рынке графических процессоров больше всего напоминает мне то, что вот уже много лет происходит на центральнопроцессорном поле. Дело, конечно, не только в отдаленном сходстве названий соперничающих компаний. Просто и там и там “маленькая” фирма борется с “большой” и время от времени выкидывает на рынок нечто, заставляющее обозревателей и тестеров в один голос восхититься и срочно начать пророчить скорый конец гиганту. Но не все так просто…



Стр.123

САМАЯ ГЛАВНАЯ ПЛАТА

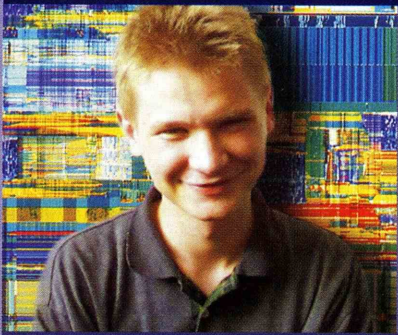
— А что, Athlon-то 700-й не слабоват ли будет? — Знакомый, уже две недели обстоятельно советовавшийся со мной по поводу намеченного им апгрейда, на этот раз нашел еще один повод для сомнения.



Стр.127

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ПОПУГАИ НА МАРШЕ



9 октября корпорация AMD порадовала всех новым процессором Athlon XP. Почему XP? Так его удобнее продавать вместе с самой-самой операционной системой. В названии камней блестит нулями не частота, а номер модели. Так его удобнее продавать вместо самых-самых гигагерцовых конкурентов.

Николай РАДОВСКИЙ

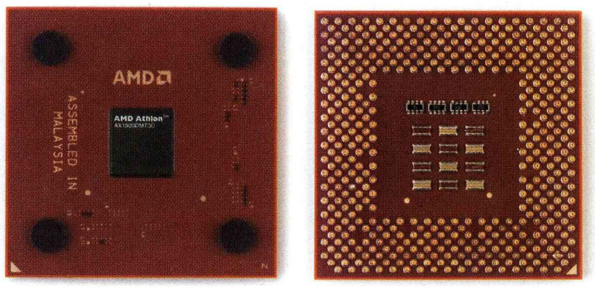
Старожилы, должно быть, помнят, что AMD не впервые пытается подменить частоту процессора индексом производительности. Еще в начале 1996 года AMD совместно с Cyrix ввели так называемый Performance Rating (сокращенно PR), позволявший, по мнению авторов, сравнивать их ЦП с Pentium. По идее, процессор с рейтингом PR200 должен работать никак не медленнее Pentium 200, хотя его реальная частота могла составлять лишь 150 мегагерц. Все бы хорошо, но пресловутый PR вычислялся по результатам теста ZD Business Winstone 99, оценивающего только целочисленную производительность ЦП в офисных приложениях.

Как известно, 3D-игры, зародившиеся в те незапамятные времена, активно оперируют с вещественными числами и дружат с мощными математическими сопроцессорами (FPU). К сожалению, FPU были тогда слабым местом процессоров AMD и Cyrix. В результате ЦП оправдывал свой PR-рейтинг только работая в скучных текстовых редакторах. В реальных играх процессоры AMD и Cyrix серьезно отставали даже от равных им по частоте Pentium'ов. Естественно, такой PR не нашел понимания у общественности, и AMD вскоре отказалась от этих рейтингов.

HISTORY REPEATING

Не секрет, что современные Athlon составляют достойную конкуренцию Pentium 4, даже работая на значительно меньших частотах. Объяснить этот парадокс нетрудно: производительность любого процессора определяется не только его тактовой частотой, но и особенностями его архитектуры. Как правило, Athlon обрабатывает за такт больше инструкций, чем Pentium 4. Иными словами, большинство программ процессоры AMD выполняют за меньшее число тактов, чем флагманы Intel. Поэтому Athlon может опередить конкурента, функционируя на более скромной частоте. Фактически Pentium 4 девальвировал мегагерц: этот ЦП первым покоряет рекордно высокие частоты, но использует каждый такт не очень рационально.

К несчастью для AMD, большинство пользователей до сих пор оценивают производительность процессора только по его частоте. Не сумев объяснить казуалам, что такты решают не все, AMD заменила мегагерцы в названии своих ЦП более внушительным числом. Номера моделей Athlon XP подобраны так, чтобы юзеру было удобно сравнивать их с предшественниками и конкурентами.



The AMD Athlon™ XP Processor

Готовя "новых попугаев", корпорация учла печальный опыт PR-рейтингов и не стала ограничиваться одной бенчмаркой. Номер модели вычисляется по результатам четырех тестов (Business Winstone 2001, Content Creation Winstone 2001, SYSmark 2001 Office Productivity и Internet Content Creation), двух синтетических 3D-тестов (3D WinBench 2000 и 3DMark 2001) и 9 игр (Half-Life, Aquanox, Quake 3, Serious Sam, Expendable, DroneZ, Unreal Tournament, Evolva, MDK2). Широта охвата внушает уважение, хотя методика тестирования, на мой взгляд, все же неидеальна. Неясно, например, почему все игры, кроме Quake 3, тестировались в высоком разрешении 1024x768 True Color, то есть загружали скорее 3D-ускоритель, чем ЦП. Актуальность явно устаревших тестов Expendable и MDK2 тоже вызывает сомнения. Впрочем, идеальных бенчмарок не бывает, и эта методика имеет право на жизнь. По крайней мере AMD едва ли можно обвинить в необъективном подборе тестов или читерстве (корпорация провела даже экспертизу этих тестов, поручив ее независимому агентству Arthur Andersen). Более того, корпорация выступила с инициативой по разработке универсального показателя производительнос-

ти ЦП. Идея сколь красивая, столь и утопичная.

ЛЕНИН И БЕНЧМАРКА

Не секрет, что современные ЦП — очень сложные устройства, и производительность их зависит от массы факторов (типа программы и степени ее оптимизации, особенностей тестовой платформы и т.п.). Проще говоря, если процессор А выполняет программу X быстрее процессора P, нет никаких гарантий, что в программе Y он тоже будет лидировать. Так что "идеальной" бенчмарки, измеряющей производительность ЦП на все случаи жизни, в принципе не существует. Именно поэтому, тестируя процессоры, я стараюсь использовать как можно больше современных игр, а не выявлять победителя по результатам "забегов" в одном Quake.

Любые претендующие на универсальность рейтинги производительности ЦП вычисляются агрегированием (суммированием с некими весовыми коэффициентами) нескольких тестов. Казало бы, подсчитать таким образом объективный рейтинг проще простого: нужно всего-то прогнать самые популярные бенчмарки, определить для каждого результата весовой коэффициент, отражающий его "ценность" (вклад в итоговый рейтинг), и подбить итоги. Результат, правда, будет напоминать ирландское рагу, сваренное из fps, Winstone и SYSmark. Замечу также, что "правильных" весовых коэффициентов, отвечающих потребностям всех (или хотя бы большинства) пользователей, попросту нет. Любителей игр редко волнуют результаты офисных бенчмарок, корпоративным заказчикам плевать на fps, музыканты пекутся только о скорости звуковых редакторов и сэмплеров, а видеоманам быстрые ЦП нужны лишь для сжатия и монтажа фильмов. Понятно, что рейтинг производительности, вычисленный по большевистскому принципу "взять все, да и поделить", не устроит никого. Наверное, именно поэтому AMD, стремясь избежать обвинений в необъективности, сознательно занижает номера моделей своих ЦП. Например, 1533-мегагерцовому Athlon XP, уверенно обгоняющему Pentium 4 2 ГГц в подавляющем большинстве тестов, присвоен номер "1800+".

ТЕСТЫ НЕ ПЕРВОЙ СВЕЖЕСТИ

Стоит также отметить, что бенчмарки — весьма скоропортящийся продукт. По мере обновления программ и операционных систем тесты производительности быстро приходят в негодность (так, число fps в Quake 2 или Expendable сегодня едва ли кому-нибудь интересно). Соответственно, любой рейтинг, вычисленный на основе бенчмарок, тоже быстро устаревает. Если AMD хочет, чтобы нумерация моделей Athlon XP оставалась актуальной, корпорации придется периодически изменять список используемых тестов производительности. Но поскольку результаты обновленных бенчмарок нельзя сравнивать с предыдущими рейтингами, в нумерации процессоров неизбежно возникнет чехарда...

...какими бы "честными" рейтинги производительности ни были, единственным объективным показателем быстродействия ЦП остается его тактовая частота.

Те же проблемы с подбором материнской платы. Стараясь не ограничивать испытуемые процессоры, AMD тестировала их на самых быстрых платформах, выбрав чипсеты AMD 760 для Athlon и i850 для Pentium 4. Однако AMD 760 уже снят с производства, а i850, скорее всего, будет вытеснен DDR-совместимыми чипсетами в самое ближайшее время. Понятно, что рейтинги, полученные на пожилых "мамах", быстро теряют актуальность. Вместе с тем менять платформу на переправе тоже нехорошо, иначе старые модели процессоров нельзя будет сравнить с новыми. В общем, даже если AMD удастся изобрести "честный" рейтинг производительности ЦП, он очень быстро скиснет.

РЕЙТИНГ — НИЧТО

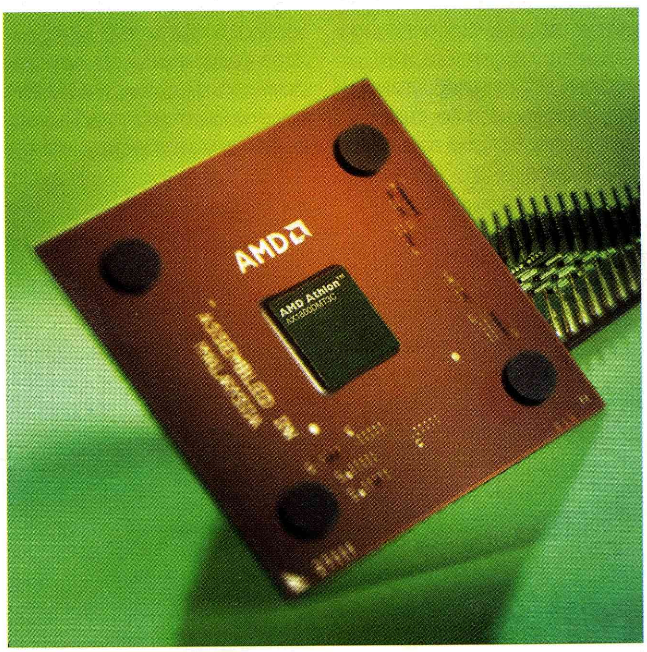
Диагноз ясен: какими бы "честными" рейтинги производительности ни были, единственным объективным показателем быстродействия ЦП остается его тактовая частота. Бесспорно, мегагерцы не позволяют сравнивать процессоры с разной архитектурой, но рейтинги тоже плохо справляются с этой задачей. Вместе с тем по частоте хотя бы можно сравнивать процессоры, принадлежащие к одному семейству. Так, можно смело утверждать, что Athlon 1400 работает в 1,4 раза быстрее Athlon 1000 (подчеркну, что этот способ корректен только для сравнения производительности самих ЦП, а не построенных на них систем). Рейтинги не позволяют провести даже столь простые оценки. Если верить нумерации, Athlon XP 1800+ должен "переваривать" команды на 20% оперативнее, чем XP 1500+, хотя по частоте (а значит — и по скорострельности) он превосходит младшего брата только на 15%.

Таблица 1.

Модель процессора	Реальная тактовая частота
Athlon XP 1500+	1,33 ГГц
Athlon XP 1600+	1,4 ГГц
Athlon XP 1700+	1,47 ГГц
Athlon XP 1800+	1,53 ГГц

Не буду утверждать, что предложенная AMD система нумерации моделей — сплошной обман трудящихся и ничем не прикрытый PR. Слава богу, эти рейтинги хотя бы не выглядят завышенными или взятыми с потолка. Тем не менее при выборе процессора не стоит гнаться за попугаями. Лучше выясните производительность ЦП в нужных вам приложениях (читай: играх).

Ну а о том, сколько fps новейшие Athlon XP выжимают из современных игрошедевров, читайте на стр.119-122.



РЕКОРДЕРЫ—РЕКОРДИСТЫ

Все идет к тому, что CD-рекордеры скоро будут быстрее записывать диски, нежели их читать. Не верите? OK, судите сами: лучшие представители нынешнего семейства способны заполнить болванку данными под самое 650-мегабайтное горлышко... всего за 5 минут.

Дмитрий ЛАПТЕВ

TDK CyClone AI-CDRW 241040X.



Что дает такая высокая скорость? Разумеется, человеку, по рабочей надобности дни напролет пишущему диски, этот вопрос задавать неуместно, ему и 32-кратная скорость лишней не покажется. Но есть в современных приводах и преимущество, так сказать, общечеловеческое. Во время прежнего неспешного процесса очень не рекомендовалось отвлекать компьютер на другие задачи, чтобы ненароком не подвесить его и не испортить тем самым болванку. И оставалось только сидеть и смотреть в окошко какого-нибудь Easy CD Creator'a, представляя как лазер нарезает круг за кругом. К счастью, теперь все иначе, и ты едва ли успеешь даже завести что-то способное помешать процессу, да и рекордеры нынешние обзавелись буферами и хитрыми технологиями для защиты диска "в случае чего". И даже задавшись целью ради теста загубить болванку, сделать это не так-то просто.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные CD-RW-приводы по очереди устанавливались на Secondary-канал IDE-контроллера (перемычка на корпусе ставилась в положение Master): именно так они "живут" в большинстве компьютеров, и в инструкциях к приводам единодушно рекомендуется выделять им собственный канал.



Чтобы во всех тестах определяющей оставалась скорость работы именно CD-рекордера, конфигурация компьютера использовалась заведомо избыточная: процессор Pentium III 750, материнская плата Gigabyte GA-6OXET-C на чипсете i815EP/B, память SDRAM 256 Мбайт PC133, винчестер Seagate Barracuda ATA IV 40 Гбайт. Минимальные системные требования, приведенные в руководствах, куда скромнее — уровень примерно Pentium II 266, 64 Мбайт памяти и сотня-другая свободных мегабайт на винчестере.

Программа тестирования включала в себя запись CD-R на максимальной для каждого привода скорости и отдельно — на скорости 16x для удобства сравнения драйвов между собой. Поскольку CD-R-диски, официально сертифицированные для записи на 20-кратной и более скоростях, пока редкость, помимо таких CD (TDK Reflex Ultra 24x), для испытания на максимальных скоростях использовался диск попроще — EMTEC. Хотя его номинальная, указанная на упаковке, скорость — 16x, это не помешало проводить запись на скоростях 20x и 24x, хотя сам процесс длился дольше, нежели для дисков TDK. На практике, полагаю, даже по мере распространения скоростных болванок, для каждодневного "письма" многие будут предпочитать болванки попроще и подешевле. В таблице приведена средняя скорость по результатам записи дисков с разным покрытием.

Затем наступала очередь диска CD-RW: он форматировался (в формате UDF) и также набивался файлами на максимальной скорости. Подобный режим работы наилучшим образом подходит для перезаписываемых дисков, поскольку запись в пакетном формате доступна (как и на любой другой сменный диск) прямо из "Проводника" и любых программ Windows. Надо заметить, что такие вольности, как с CD-R'ами в данном случае не проходят, так как рекордеры просто не позволяют записывать на скорости, превышающей указанную на самом диске (использовался диск TDK High Speed CD-RW 4x-10x). Упражнениям с записью и перезаписью ассистировали программы

Nero Burning Rom и InCD (www.nero.com).

Поскольку рекордер может, и с успехом, также читать CD-диски (а компьютеров, где стоит только CD-RW-привод, становится все больше), проверялись и CD-ROM'ные способности аппаратов, для чего использовались утилиты Nero CDSpeed 0.83 beta и CDDAE 99 0.2 beta (обе с http://come.to/cdspeed). В частности, измерялась скорость извлечения аудиотреков с музыкальных CD и средняя скорость чтения обыкновенного диска с данными. Чего ради? Объясняю: диск имеет немалый диаметр, поэтому линейная скорость вращения внешних дорожек выше, чем внутренних, а максимальная скорость, указанная в параметрах привода, традиционно соответствует скорости чтения внешних дорожек (в нашем случае — 40x у всех драйвов). Так вот, реальная скорость куда скромнее.



Yamaha CRW2200E.

TDK CyClone AI-CDRW 241040X

Цена	$219
Скоростная формула	24/10/40
Объем буфера записи	2048 Кбайт
Технология защиты CD-R-диска	BURN-Proof

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,6

CyClone — единственный из всех приводов, отличившийся запоминающимся дизайном, хотя полупрозрачная тема эксплуатируется уже давно. К счастью, одним внешним видом передней панельки дело не ограничилось. Каждый современный рекордер просто напичкан технологиями с красивыми названиями, да и подход к достижению столь высоких скоростей записи у разных фирм свой, особенный.

Если с записью на скоростях до 16x все более или менее понятно — используется режим CLV (постоянная линейная скорость), то для записи внутренних дорожек диск приходится раскручивать сильнее, а по мере удаления лазерного луча от центра диска скорость плавно снижается. Это обеспечивает равномерное "прожигание" всех дорожек при неизменной мощности лазера. Но с ростом скорости сказывается инерционность механики, и тогда приходится изобретать что-то другое.

На скорости 24x CyClone пишет в режиме Zone-CLV. Диск делится на три зоны: "начало" пишется на 16x, "середина" — на 20x и только внешние дорожки — на 24x. Внутри этих зон скорость поддерживается упомянутым CLV-методом, а в момент перехода к следующей зоне лазер перенастраивается на новую — большую — мощность. Неизбежное прерывание записи при переходе к следующей зоне современным рекордерам не страшно. В приводе от TDK так называемым "ошибкам опустошения буфера" противостоит технология BURN-Proof.

Нашлось красивое слово и для процедуры определения оптимальной скорости записи для данной конкретной болванки и своевременного ее изменения — FlexSS (Flexible Speed & Strategy). Как оказалось, старались не зря, сбить привод с толку и подложить слабую болванку для записи на большой скорости практически невозможно. Он корректно снижает скорость и пишет без ошибок.

Производительность "Циклона" находится на хорошем среднем уровне, и реально с ним соперничает лишь куда более дорогой PlexWriter.

Кроме того, надо отметить очень мягко и бесшумно работающий механизм дискового лотка. Да и в режиме чтения на максимальной скорости шум, не в пример многим обыкновенным CD-ROM-приводам, не пытается соревноваться со стартующим истребителем. Словом, установка программ дает вполне терпимый шумовой фон, ну а для музыкальных дисков в MP3-формате скорость лучше все-таки снизить — до 10-16x, благо привод поддерживает весь диапазон скоростей от 1 до 40x с единичным шагом (к примеру, через программу DriveSpeed или CD Bremse). Если этого не сделать, неизбежны шумные разгоны и торможения, музыку не украшающие (впрочем, то же самое наблюдается у всех остальных приводов).

Итог. По совокупности характеристик привод более чем достоин "Нашего выбора".

Yamaha CRW2200E

Цена	$178
Скоростная формула	20/10/40
Объем буфера записи	8192 Кбайт
Технология защиты CD-R-диска	SafeBurn

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,6

Очередной CD-RW у Yamaha получился, одно слово, интересным. Вместо Z-CLV-метода, начиная уже со скорости 16x, используется P-CAV — метод постоянной угловой скорости. Обороты диска поддерживаются постоянными в течение всей записи (лишь чуть снижаясь, когда лазер добирается до внешних дорожек). Эффективная скорость в начале диска оказывается всего 12x, но уже к середине возрастает до максимальной (20x). Разумеется, такой трюк требует плавного роста мощности лазера, чтобы успеть надежно прожечь внешние дорожки. Зато отсутствие разгонов и торможений должно выгодно сказаться на качестве записи (хотя, надо честно признать, остальные приводы тоже не дали повода к нему придраться).

"Защитная" технология SafeBurn владеет несколькими приемами сохранения жизни болванке в критических ситуациях: самый большой среди CD-райтеров 8-мегабайтный буфер должен помочь при кратковременных прерываниях потока данных. Buffer underrun protection (подобно BURN-Proof и т. п.) занят склейкой данных при возобновлении записи, если поток прервался надолго: к примеру, компьютер завис или свет погас. Индивидуально подбирать скорость привод тоже обучен, и не хуже "Циклона". Лишь для безымянного диска, опознанного остальными приводами как 16-скоростной, Yamaha не хотел выставлять скорость больше 12x.

Зато настоящий 16x CD-R заполнился рекордно быстро. Также приятно порадовала работа с CD-RW в формате UDF. Кроме того, Yamaha предлагает и для перезаписываемых на максимальной (10x) скорости дисков режим CAV. Стабильные обороты позволили этому приводу отличиться среди конкурентов, поддерживающих только 10x CLV.

Чуть хуже драйв проявил себя лишь в качестве CD-

Plextor PlexWriter PX-W2410TA.



ROM'а. Музыкальные дорожки извлекались не только медленнее всех, но и на них были обнаружены ошибки (правда, в крайне малом количестве, на слух заведомо не воспринимаемом). Диски с данными читались исправно, только шум на максимальной скорости оказался, пожалуй, самым неприятным — и не столько громкостью, сколько характером. Возможно, это дело вкуса, я же сразу снизил DriveSpeed'ом скорость чтения до 24x, после чего привод практически затих.

Plextor PlexWriter PX-W2410TA

Цена	$270
Скоростная формула	24/10/40
Объем буфера записи	2048 Кбайт
Технология защиты CD-R-диска	BURN-Proof

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

А вот об этом аппарате рассказывать почти нечего. Все его технологические секреты уже раскрыты чуть выше в описании TDK CyClone. Большая часть начинки для обоих приводов сработана фирмой Sanyo и ничем не отличается.

Тем удивительнее, что практические результаты, а также впечатление от работы CyClone и PlexWriter, получились разные. То, что в тестах на скорость записи CD-R'ов последний победил, не удивляет: кому же тогда побеждать, как не признанному профессионалами дорогущему Plextor'у? Чуть смущает лишь последнее место в графах, относящихся к работе с CD-RW, хотя отставание от TDK минимальное.

Зато PlexWriter оказался почти идеальным "CD-читателем": так быстро "рипать" аудиодорожки редкий CD-ROM умеет. Диски с данными читаются тоже быстрее всех, причем шум, этот процесс сопровождающий, едва слышен. Обидно только, что "уравновесить" эти преимущества Plextor поспешил визжащим приводом дискового лотка и маленьким, но шумным вентилятором на задней панели (у TDK такой тоже есть, но он не давал повода о себе вспомнить). Совсем нелишним было бы и поработать над скоростью поиска.

CyberDrive CW038D

Цена	$100 (предв. информация!)
Скоростная формула	16/12/40
Объем буфера записи	2048 Кбайт
Технология защиты CD-R-диска	ExacLink

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

Эта "темная лошадка" удостоилась попадания в "тест рекордсменов" из-за одного доселе не встречавшегося показателя — 12-кратной скорости записи CD-RW. И действительно, всю привлекательность этих дисков в качестве универсального сменного носителя (взамен дискет) до сих пор портила очень неспешная с ними работа. И совершенно ясно, что со временем скорость будет расти.

Пока же стоило больших трудов уговорить этот аппарат записать что-нибудь с 12-кратной скоростью. Нет, он не отказывался выставить в окошке заветные "12x", но дважды этот процесс не доходил до конца, несколько сертифицированных для 10x дисков TDK записывались со скоростями, близкими к тем, что дает обычный 10-кратный "писатель", и даже медленнее. Наконец, один диск все-таки записался, а результаты вы можете видеть в таблице.

По мере появления болванок, сертифицированных для 12-кратной скорости, дело должно поправиться. Приходится также учитывать, что протестированный нами привод — фактически опытный образец (пока еще даже неясно, под какой торговой маркой он будет продаваться).

С остальными параметрами у него все "как обычно", можно отметить лишь меньшее время поиска дорожки при чтении, нежели у конкурентов, хотя до показателей обычных качественных CD-ROM'ов он все равно не дотягивает (80-90 мс). Корректно извлечь аудиодорожку с тестового диска ему не удалось (демонстрировались "странные" результаты), а ждать выпуска исправленной прошивки BIOS уже просто не оставалось времени.

СПАСИБО!

Редакция журнала выражает искреннюю благодарность фирмам, предоставившим CD-RW-приводы на тестирование:

Alion (www.alion.ru)
NAK Microware (www.nak.ru)
BostonPC (www.bostonpc.ru)



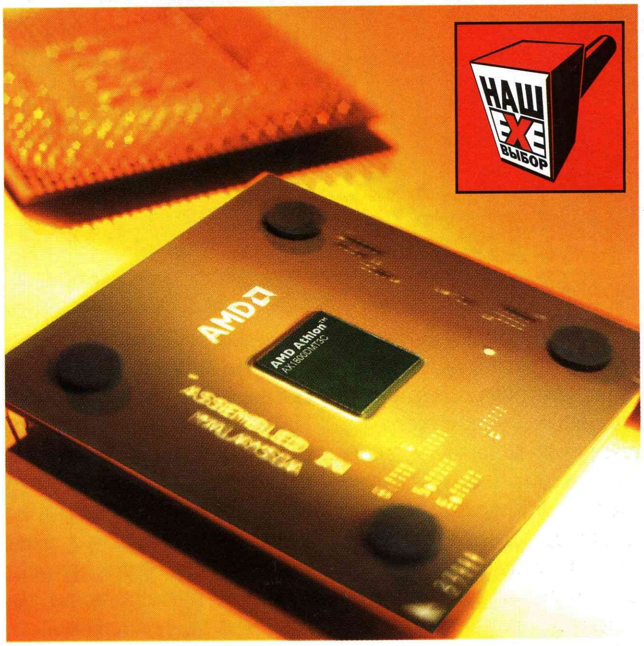
CyberDrive CW038D.

Результаты тестов.

	Запись CD-R на максимальной скорости, мин.	Запись CD-R на скорости 16x, мин.	Форматирование CD-RW в UDF, мин.	Запись CD-RW на максимальной скорости, мин.	Средняя скорость извлечения аудиотрека	Средняя скорость чтения диска с данными	Среднее время поиска, мс
TDK CyClone	4:29 (24x)	6:33	17:51	8:00 (10x)	19,1x	29,71x	131
Yamaha	5:36 (20x)	6:11	16:34	7:56 (10x)	17,7x (ошибки)	28,66	136
Plextor PlexWriter	4:22 (24x)	6:15	18:03	8:12 (10x)	24,8x	31,45x	137
CyberDrive	6:18 (16x)	6:18	15:47	6:36 (12x)	–	28,30x	106

КАМЕНЬ ДЛЯ ОКОН

Сегодня у нас в гостях Athlon XP, вооруженный новым ядром Palomino. Мобильная версия этого процессора, названная за что-то Athlon 4, дебютировала еще в мае. Тремя неделями позже были выпущены Athlon MP, предназначенные для установки в мультипроцессорные системы. Однако Athlon XP, ориентированные на традиционные ПК, почему-то задержались и созрели только к октябрю.



Николай РАДОВСКИЙ

Индекс "XP" в названии этого процессора, конечно же, не случайно совпал с "прозвищем" последней Windows. Маркетологи AMD сочли, что новый ЦП будет лучше продаваться под шум рекламной кампании одноименной ОС. Идея небесспорна: не секрет, что многие пользователи придерживаются невысокого мнения о продуктах Microsoft, хотя и продолжают ими непрерывно пользоваться (этот парадокс заслуживает отдельного исследования). Так что ассоциации с Windows могут оказать Athlon XP медвежью услугу. Впрочем, не будем увлекаться маркетинговой шелухой и займемся железками.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Процессоры Athlon XP 1800+ и Athlon 1400 (результаты его испытаний приведены для сравнения) тестировались в системе с материнской платой MSI K7T266 Pro2 (чипсет VIA KT266A) и 256 мегабайтами PC2100 DDR SDRAM. Мы также оценили производительность Athlon XP 1800+ на более скромной плате — ASUS A7V133 (чипсет VIA KT133A), укомплектованной 256 мегабайтами PC133 SDRAM. Для сравнения приведены результаты Pentium 4 2 ГГц, протестированного на материнской плате ASUS P4T (чипсет i850, Socket 423) с 256 мегабайтами PC800 RDRAM. Все тестовые платформы укомплектовывались 3D-ускорителем ASUS AGP-V8200 Deluxe (GeForce3, 64 Мбайт DDR SDRAM) и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Параметры CMOS Setup настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности всех систем.

В качестве ОС использовалась англоязычная версия Windows 98 SE с DirectX 8.0a, ставшая домом родным для следующих тестов:

1. SiSoft Sandra 2001 Professional, при помощи которого измерялась пропускная способность ОЗУ (тест CPU/Memory Bandwidth).

2. Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam v1.00, Max Payne v1.01, Return to Castle Wolfenstein (многопользовательская тестовая версия). Все эти тесты, при ближайшем рассмотрении оказавшиеся играми, использовались нами для оценки производительности процессоров и запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

Кроме того, измерялось время преобразования видеоролика длительностью 3 минуты 36 секунд из формата MPEG2 в MPEG4. Для конвертации использовалась утилита FlasK-MPEG версии 0.6 и кодек DivX версии 4.01. Меньшее время этого теста соответствует лучшему результату.

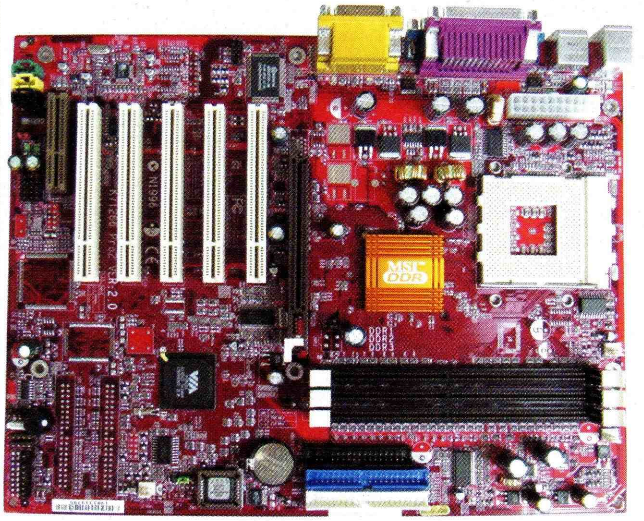
AMD Athlon XP 1800+



Цена	$235
Тактовая частота ЦП	1,53 ГГц
Эффективная частота системной шины	266 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV-6
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	64 Кбайт/64 Кбайт
Кэш второго уровня	256 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!, SSE

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,8

Новые процессоры, подобно предшественникам, выпускаются в конструктиве FC-PGA и жи-



MSI K7T266 Pro2 красна и углами и чипами.

вут в гнезде Socket A, однако упаковываются в пластиковый (а не керамический, как простые Athlon) корпус светло-коричневого оттенка. Решение беспроигрышное во всех отношениях. Во-первых, маэстро Скар подтвердит, что именно этот цвет сейчас comme il faut. Во-вторых, пластиковые корпуса лучше справляются с отводом тепла и дешевле обходятся в производстве. Достаточно сказать, что Intel предпочитает этот материал керамике еще со времен Pentium MMX. Правда, из-за использования пластика корпус Athlon XP стал немного тоньше, чем у предшественников, и кулеры со слабым креплением могут недостаточно хорошо прилегать к ядру. Заметим, что имевшиеся в нашем распоряжении радиаторы прекрасно уживались с этими процессорами. Тем не менее при покупке кулера для Athlon XP стоит предпочесть модели, официально сертифицированные AMD (см. соответствующий список в конце материала).

Спешим порадовать владельцев систем с Socket A: Athlon XP может работать с большинством материнских плат, оснащенных этим гнездом. Желательно только залить в них BIOS, поддерживающий новые процессоры. Правда, с некоторыми платами Socket A новые процессоры все же не дружат. Доподлинно известно, что Athlon XP не уживается с популярными "мамами" Abit KT7, KT7-RAID и KT7E всех версий, а также Abit KT7A и KT7A-RAID версий 1.2 и ниже (номер версии платы можно найти на стикере, приклеенном к слоту ISA). Отметим также, что все Athlon XP предназначены для работы на 133-мегагерцовой системной шине. Эти процессоры зачастую можно установить в старые платы на чипсетах AMD 750 и VIA KT133, поддерживающих только 100 МГц FSB, однако из-за фиксированного коэффициента умножения они будут работать лишь на 2/3 от номинальной тактовой частоты (к примеру, 1533-мегагерцовый Athlon XP 1800+ замедлит бег до 1022 МГц). Едва ли владельцы устаревших плат пойдут на такие жертвы.

Впрочем, коэффициент умножения у Athlon XP, как и у предшественников, можно разблокировать. Для этого также нужно попарно замкнуть контакты группы L1 (иногда их называют мостами), выведенные на корпус процессора. Правда, операция эта сильно усложнилась. Если у традиционных сокетных Athlon мосты можно было просто заштриховать обыкновенным графитовым карандашом, то в случае с XP этот фокус не проходит. Во-первых, расстояние между контактами увеличилось, так что соединять их нужно проводником с меньшим, чем у графита, сопротивлением. Для этой цели подойдут специальные токопроводящие краски, карандаши или клеи, предназначенные для восстановления поврежденных печатных плат. Во-вторых, лазер, которым на фабрике разрушают перемычки между контактами, прожигает в пластиковом корпусе процессора довольно глубокие ямки. Если заполнить их проводником, то мосты после соединения будут замкнуты на медную сетку, запрессованную в корпус процессора. Поэтому перед замыканием мостов необходимо залить прожженные лазером полости каким-нибудь диэлектриком (смолой или клеем). Подчеркнем, что все эти операции лишают процессор гарантии и могут даже убить его, поэтому предпринимать их можно только на свой страх и риск.

Рекордсменом по разгону Athlon XP, скорее всего, не будет. Не стоит забывать, что процессор, подобно предшественникам, производится по норме 0,18 мкм, и добраться до 2 ГГц вне морозильной установки он едва ли способен. Экземпляр Athlon XP 1800+, имевшийся в нашем распоряжении, стабильно работал на частотах не выше 1633 МГц. Этот результат нетрудно достичь банальным повышением частоты системной шины. Так что мы рекомендуем любителям разгона крепко подумать, прежде чем приступать к рискованным опытам с замыканием мостов L1.

К слову, у всех процессоров Athlon MP множитель разблокирован (мосты L1 замкнуты). Причем, похоже, что этим разница между Athlon XP и MP исчерпывается. По крайней мере никаких архитектурных или конструктивных различий между этими процессорами пока не замечено. AMD утверждает, что MP созданы для работы в мультипроцессорных системах, однако, судя по донесениям из достоверных источников, XP справляются с этой задачей не менее успешно. Правда, за возможность менять множитель без риска придется выложить $30-60 (именно настолько MP дороже XP).

Отметим также, что сигналы, управляющие коэффициентом умножения, у Athlon и Athlon XP несколько отличаются. Поэтому аппаратные настройки множителя (перемычки и переключа-

Результаты тестов.

	Athlon XP 1800+ (KT266A, DDR)	Athlon XP 1800+ (KT133A, SDRAM)	Athlon 1400 (KT266A, DDR)	Pentium 4 2ГГц (i850, RDRAM)
CPU/Memory bandwidth (Мбайт/с)	802	610	694	1558
Quake3 (demo001)	209,7	184,9	191,1	230
Quake3 (pumped)	151,6	135,1	137,2	160,9
Unreal Tournament (utbench.dem)	59,7	55	56	55,3
Giants (SSE)	78,3	74,8	N/A*	82,7
Giants (3DNow!)	87,4	82,9	77,3	N/A*
Serious Sam (SP02)	118,4	109	108,2	112,1
Serious Sam (MP01)	98,5	89,6	88,7	86
Max Payne (Final Scene 2)	75,4	68,7	69,6	67,8
Return to Castle Wolfenstein (atdemo6)	54,4	51,3	48,7	51,3
FlasKMPEG (c)	518	565	652	571

* Тест не пройден

тели) на старых материнских платах могут работать с Athlon XP и MP неверно. Платы, умеющие изменять множитель программно (через Setup), лечатся простым обновлением BIOS.

Athlon XP также отличается от предшественников рядом архитектурных улучшений. Прежде всего эти ЦП награждены системой инструкций 3Dnow! Professional, являющейся по сути объединением команд 3Dnow! и SSE. Таким образом, обе популярные системы SIMD-инструкций впервые реализованы в одном процессоре. До сих пор SSE подавался исключительно с ЦП Intel, а 3DNow! — с детищами AMD и Cyrix. С SSE2 (расширением SSE, появившемся в Pentium 4) процессоры AMD пока не дружат. Впрочем, инструкции SSE2 играми все еще практически не востребованы.

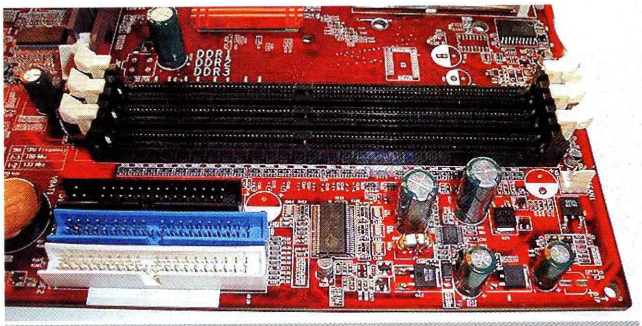
Бесспорно, решение AMD поддержать альтернативную систему SIMD-инструкций заслуживает всяческих похвал. Правда, этот шаг, скорее всего, приведет к забвению команд 3DNow!. Программисты предпочтут команды SSE, поскольку с ними совместимо большее число процессоров.

Поддержка обеих систем инструкций иногда может приводить к... падению производительности. Например, тест Giants работал на Athlon 1400 и Athlon XP 1800+ почти с одной и той же скоростью (что весьма странно, учитывая разницу в производительности этих ЦП). Расследование показало, что эта игра, оптимизированная как для 3DNow!, так и для SSE, при поддержке процессором обеих наборов инструкций выбирает SSE. Именно так она и поступила, работая на Athlon XP. Однако под SSE гиганты заточены хуже, чем под 3DNow!. Поэтому на Athlon XP игра выполнялась медленнее, чем могла бы, если работала бы с3DNow!. К счастью, этот недостаток легко исправить, указав в командной строке опцию -amd3dnow, форсирующую использование инструкций AMD.

Результаты, полученные на Giatns, вовсе не означают, что SSE "медленнее" 3DNow!. Производительность игры определяется не тем, какой набор SIMD-инструкций она использует, а тем, насколько умело она это делает. Например, популярный тест 3Dmark2000 работал на Athlon XP с командами SSE быстрее, чем с 3DNow!.

У новых Athlon появился также блок предварительной загрузки данных (Hardware Data Prefetch). Анализируя запросы к памяти, процессор пытается предсказать, какие данные ему понадобятся в ближайшее время, и заранее загрузить их из памяти в кэш. Когда эта информация понадобится, ЦП оперативно извлечет ее из быстрого кэша, не дожидаясь медлительного ОЗУ. Таким образом, предварительная загрузка данных позволяет процессору гораздо эффективнее работать с памятью. Этой же цели служат увеличенные TLB (Translation Lookaside Buffers, буферы ассоциативной трансляции адреса). Эти буферы кэшируют данные о страницах, необходимые при трансляции логических адресов памяти в физические.

Athlon XP оснащен также встроенным термодиодом, точно измерящим температуру ядра процессора. Теоретически он позволяет защитить ЦП от перегрева даже если отвалится кулер. К сожалению, процессор не оснащен логикой, считывающей показания термодиода и спасающей ядро от смерти. Обо всем этом должна заботиться материнская плата. Увы, большинство современных "мам" не оснащены подобной логикой и спасти процессор при отстыковке кулера они не могут. Очень жаль, что Athlon XP так и не получил полноценной защиты от перегрева, а его ядро не защищено от сколов.



DDR — "правильная" память для Athlon XP.

Тестирование показало, что AMD явно поскромничала, присвоив этому процессору рейтинг "1800+". Athlon XP уверенно опередил двухгигагерцовый Pentium 4 практически во всех наших тестах. Исключением был Quake 3, традиционно благоволящий к связке Pentium 4 + RDRAM (шедевр id обожает системы с высокой пропускной способностью ОЗУ). Показательно, что в тестовой версии Return to Castle Wolfenstein, построенной на движке Quake 3, Athlon XP опять вырвался вперед. Сначала Pentium 4 также лидировал в Giants, однако после запуска игры на Athlon XP с опцией -amd3dnow флагман AMD вернул себе лидерство. Даже утилита FlasKMPEG, оптимизированная под SSE2 и недолюбливающая SSE и 3DNow!, функционировала на Athlon XP быстрее, чем на Pentium 4. В общем, детище AMD одержало уверенную победу над конкурентом!

Разумеется, столь внушительные результаты достижимы только на мощной платформе, укомплектованной DDR SDRAM. На момент тестирования самым быстрым чипсетом для Socket A был VIA KT266A. Именно поэтому мы препарировали Athlon XP на плате MSI K7T266 Pro2, построенной на этом наборе микросхем. Более подробный рассказ об этой и других DDR-совместимых материнских платах будет опубликован в ближайшем номере .EXE.

На плате ASUS A7V133, укомплектованной обыкновенной PC133 SDRAM, этот процессор работал, конечно же, заметно медленнее. Тем не менее даже в этой скромной конфигурации он сумел составить достойную конкуренцию Pentium 4 2 ГГц. Наш выбор!

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность российскому представительству **AMD** (www.amd.ru), предоставившему на тестирование процессор Athlon XP 1800+.

Отдельное спасибо фирмам **"Пирит"** (115-7101) и **IPLabs** (728-4101), любезно предоставившим тестовое оборудование.



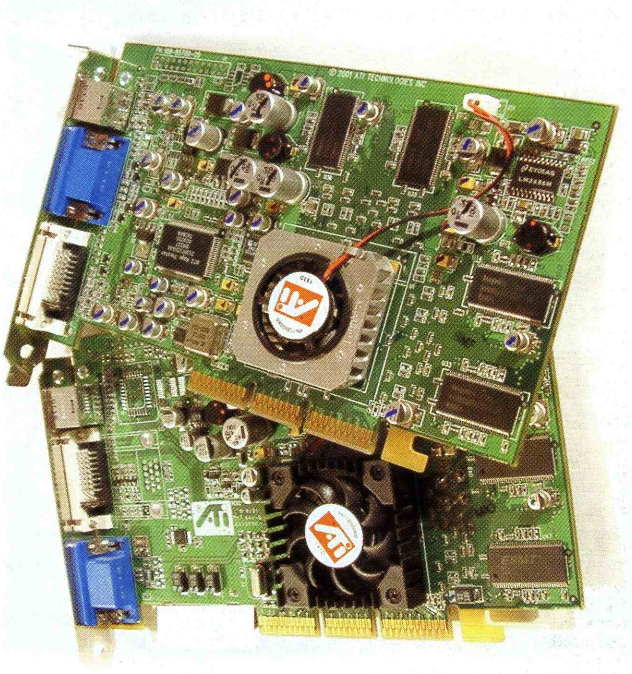
Enemy #1.

Кулеры, официально сертифицированные AMD для использования с Athlon и Athlon XP.

Производитель	Модель	Рекомендован для установки на процессоры
Aavid Thermalloy	11–K754–01 (62 x 64 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Aavid Thermalloy	K753 (51 x 56 mm)	Athlon 700–1000
ADDA	MEI38–2 (62 x 74 mm)	Athlon 700–1000
ADDA	MEI53	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Agilent	HACA–0001 (diameter = 64mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Akasa	Aqua 710 (60 x 60 mm)	Athlon 700–900
Akasa	Aqua 711 (60 x 60 mm)	Athlon 700–900
Akasa	Icicle 238 (64 x 60 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Akasa	Icicle 730 (62 x 60 mm)	Athlon 700–1200
Akasa	Icicle 760 (62 x 60 mm)	Athlon 700–1200
Akasa	Icicle 765 (62 x 60 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
ARX	ACC8080–11VHZ (60 x 62 mm)	Athlon 700–1200
ARX	ACC8080–13VHZ (60 x 60 mm)	Athlon 700–1200
ARX	ACC8080–14VHZ (60 x 60 mm)	Athlon 700–1100
Asian Vital Component (AVC)	112600	Athlon 700–1100
Asian Vital Component (AVC)	112AB0–FH725 (60 x 60 mm)	Athlon 700–1200
Asian Vital Component (AVC)	112AB1–FH725 (60 x 76 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1300
Asian Vital Component (AVC)	112BJ0 (63 x 77 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Asian Vital Component (AVC)	112BJ0–1	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Asian Vital Component (AVC)	112BK0 (63 x 60 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Asian Vital Component (AVC)	112BL0 (63 x 70 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Asian Vital Component (AVC)	112BN0 (60 x 70 mm)	Athlon 700–1200
Coolermaster	DP5–5G11B–A1 (60 x 60 mm)	Athlon 700–950
Coolermaster	DP5–6H11–A1 (60 x 60 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Coolermaster	DP5–6H51–A1 (60 x 60 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Coolermaster	DP5–6I11A–A1 (60 x 60 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Coolermaster	DP5–6I31A–A1 (60 x 60 mm)	Athlon XP 1500+ – 1700+; Athlon 700–1300
Coolermaster	DP5–6I31C–A1 (60 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Coolermaster	EP5–6I11–A1 (60 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Coolermaster	EP5–6I51–A1 (60 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1700+; Athlon 700–1300
Dynatron	DC1205BH–A2	Athlon 700–1100
Dynatron	DC1206BM–L/610–T (60 x 57 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Dynatron	DC1206BM–L/625–T (60 x 57 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Dynatron	DC1206BM–L/638–T (60 x 57 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
EKL	20504101015 (60 x 60 mm)	Athlon 700–900
EKL	20704001001 (60 x 80 mm)	Athlon 700–1100
EKL	20704101019 (57 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
EKL	20704101020 (57 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1700+; Athlon 700–1333
EKL	20704101027 (57 x 60 mm)	Athlon 700–1100
EKL	20704101040 (67 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Evercool	ND8 (60 x 60 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Evercool	ND9 (60 x 60 mm)	Athlon 700–1200
Fanner Tech	5C12B3 (60 x 60 mm)	Athlon 700–850
Fanner Tech	5E18B3 (60 x 82 mm)	Athlon 700–1200
Fanner Tech	5E27B3 (64 x 80 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Fanner Tech	5E33B3 (60 x 63 mm)	Athlon 700–1200
Fanner Tech	5E34B3 (65 x 70 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Fanner Tech	5T060B1H3T (63 x 78 mm)	Athlon XP 1500+ – 1700+; Athlon 700–1333
Fanner Tech	5T061B1H3R (63 x 78 mm)	Athlon XP 1500+ – 1600+; Athlon 700–1300
Fanner Tech	5T208C7E3T	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Fanner Tech	MA324–15 (60 x 60 mm)	Athlon 700–750
Fanner Tech	MA324–30B3 (67 x 70 mm)	Athlon 700–950
Foxconn	PK8921AED1652 (60 x 56 mm)	Athlon 700–900
Foxconn	PK0451AEDAUFB (63 x 70 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Foxconn	PK0453AEDAUEB (63 x 70 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Foxconn	PK8001AED1652 (60 x 60 mm)	Athlon 700–1100
Foxconn	PK8922AED1652 (60 x 60 mm)	Athlon 700–950
Foxconn	PK9921AEDAU52 (60 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1700+; Athlon 700–1333
Global WIN	FNP08 (60 x 50 mm)	Athlon 700–1100
Global WIN	FNP50 (60 x 50 mm)	Athlon 700–1200
Global WIN	FOP32–1	Athlon XP 1500+ – 1700+; Athlon 700–1333
Global WIN	FPP32 (60 x 60 mm)	Athlon 700–850
Global WIN	FQP38 (62 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Global WIN	FQP68 (62 x 80 mm)	Athlon 700–1200
Global WIN	WBK38 (63 x 75 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Global WIN	WBK68 (63 x 75 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Globe Cooler	GC–CSE0760SB3M–S (60 x 60 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Globe Cooler	GC–K462FA60SB3M(H) (60 x 60 mm)	Athlon 700–1200
Jet Motor	MA324	Athlon 700–750
Jet Motor	MA333 Venezia (63 x 78 mm)	Athlon XP 1500+ – 1600+; Athlon 700–1300
JMC	203000–A (51 x 65 mm)	Athlon 700–1200
JMC	400021 (51 x 65 mm)	Athlon 700–1200
JMC	400023 (56 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
JMC	FC4455AFx Arctic Wind	Athlon 700–850
Kingwin	KP–02TCTS	Athlon 700–1100
Kingwin	KP–09TCTS	Athlon 700–1100
Millennium Electronics Inc. (MEI)	MCPU–1001A	Athlon 700–900
Millennium Electronics Inc. (MEI)	MCPU–1003A	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Pentalpha	APSK0138–C (59 x 52 mm)	Athlon 700–850
Pentalpha	APSK0155–D (65 x 60 mm)	Athlon XP 1500+ – 1600+; Athlon 700–1300
Pentalpha	APSK0160–A (63 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Taisol	CEK724092 (60 x 60 mm)	Athlon 700–900
Taisol	CEK733092 (60 x 60 mm)	Athlon XP 1500+ – 1500+; Athlon 700–1300
Taisol	CEK734092 (60 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1700+; Athlon 700–1333
Taisol	CEK747092 (60 x 60 mm)	Athlon XP 1500+ – 1800+; Athlon 700–1400
Taisol	CGK742092 (60 x 80 mm)	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Thermal Integration Technology Inc.	FO–DB10 (60 x 60 mm)	Athlon 700–1200
Thermaltake	DUO462–7 Volcano II	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Thermaltake	Volcano 5	Athlon XP 1500+ – 1700+; Athlon 700–1333
Thermaltake	Volcano 6	Athlon XP 1500+ – 1900+; Athlon 700–1400
Tiger Electronics	SDA36000B (60 x 60 mm)	Athlon 700–1200
Tiger Electronics	SDA38000B (60 x 80 mm)	Athlon 700–1200
Tiger Electronics	SDA38000BC (60 x 80 mm)	Athlon XP 1500+; Athlon 700–1200
Vantec	FCE–6040Y (60 x 60 mm)	Athlon 700–950

КАК INTEL C AMD...

Конкуренция между nvidia и ATI на рынке графических процессоров больше всего напоминает мне то, что вот уже много лет происходит на центральнопроцессорном поле. Дело, конечно, не только в отдаленном сходстве названий соперничающих компаний. Просто и там и там "маленькая" фирма борется с "большой" и время от времени выкидывает на рынок нечто, заставляющее обозревателей и тестеров в один голос восхититься и срочно начать пророчить скорый конец гиганту. Но не все так просто...



Дмитрий ЛАПТЕВ

До сих пор ATI никак не успевала за темпами выпуска конкурентом новых GPU. Неплохой Rage128 (позже в модификации Pro) замечательно смотрелся на фоне TNT, неплохо — рядом с TNT2, но уж никак не мог соперничать с GeForce256. А когда ATI запустила свой первый ускоритель с аппаратной "геометрией" Radeon256, nvidia уже вовсю продавала второй GeForce и готовила к выпуску GeForce3. К чести ATI надо отметить, что первый Radeon по некоторым тестам (особенно в 32-битном цвете) давал заметную фору равным ему по цене версиям карт на GeForce2, но погоды это не делало.

Нынешней осенью наконец-то шансы уравнялись, ATI сменила свою линейку процессоров точно в срок, а nvidia успела лишь "проапгрейдить" старую.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Карты устанавливались в компьютер с процессором Athlon 1000 (133x7,5), материнской платой Octek Rhino-KT133A (попутно хочу отметить очень достойные показатели производительности этой платы от малоизвестного у нас производителя), памятью Transcend PC133 256 Мбайт и 40-гигабайтным винчестером Seagate Barracuda ATA IV. Все тесты проводились в среде Windows 98 SE.

Тестами для работы с OpenGL-графикой послужили игры Quake 3: Arena v1.17 (demo001) с установкой по максимуму всех возможных настроек (32-битный цвет, трилинейная фильтрация и максимальная детализация текстур), Serious Sam v1.02 (Karnak-demo), также с максимальным уровнем многочисленных графических настроек и выставленной на максимум (у Radeon) и на level 4 (у GeForce) степени анизотропной фильтрации. Как известно, играбельность зависит не только от среднего значения fps, но и от минимального, регистрируемого в моменты наибольшей загрузки ускорителя (он приведен в таблице в скобках).

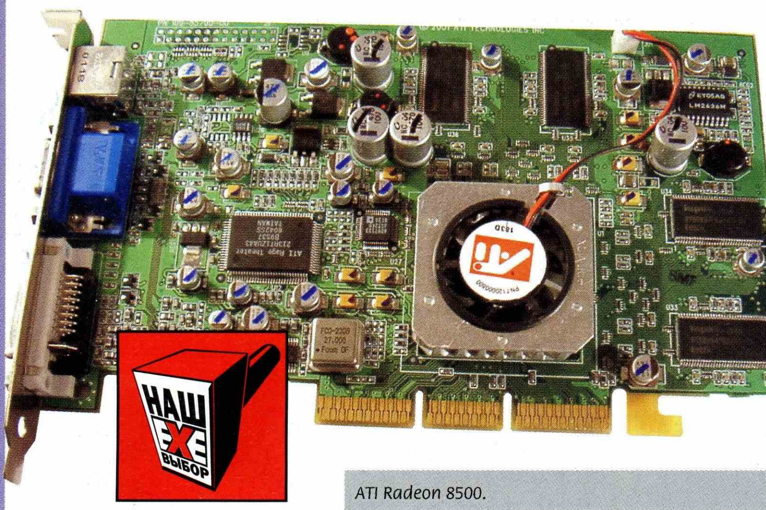
Оценка производительности в DirectX велась посредством теста 3DMark2001, включающего в себя как синтетические тесты, так и фрагменты реальных игровых движков. Скажем о последних пару слов:

Game1 (Car Chase) представляет собой аналог аркадных гонок с множеством спецэффектов (взрывы, вспышки, блики).

Game2 (Dragothic) — симулятор полетов... на драконе, сделанный, прямо скажем, очень красиво и реалистично. Но существуй такая игра реально, покупать ее имело бы смысл только владельцам карт, подобных рассмотренным в этом обзоре, остальные просто не потянут. Единственный ляп в этом тесте — почему-то забытый эффект motion blur (размывание границ объектов в движении), из-за чего тест выглядит местами дерганным даже на 50 fps.

Game3 (Lobby), согласно официальным данным, — просто кусок движка из Max Payne, визуальные отличия, конечно, есть, но нагрузка на карту получается сопоставимая.

Game4 (Nature) — красивый тест, почти с фотографическим качеством воспроизводящий "кусок природы" (впадающий в озеро ручей, колышущиеся на



ATI Radeon 8500.

ветру ветки деревьев...). Игр с таким антуражем пока нет (и вряд ли они очень скоро появятся) — просто посмотрите на цифры, особенно в режиме высокого качества (high), — кто же этакое великолепие потянет?

Из синтетических тестов 3DMark приведены результаты работы с Vertex и Pixel Shaders, по ним можно судить, какая из карт лучше справляется с последним словом "3D-моды" (подробно о "шейдерах" см. в #9'01 в обзоре карт на GeForce2/3). О мощности блока T&L (другого козыря всех современных GPU) можно судить по тестам с особо сложной геометрической моделью и несколькими источниками света: High Polygon Count и Point Sprites. В отличие от привычных fps, эти два теста измеряют производительность в миллионах треугольников и спрайтов в секунду (соответственно). Движение выглядело более или менее плавным, когда этот показатель поднимался выше 15.

Для Radeon 8500 и GeForce3 все игровые тесты (Game1-4) проводились с включенным сглаживанием (FSAA 2x), поэтому их нельзя напрямую сравнивать с результатами второй пары карт — Radeon 7500 & GeForce2. Сглаживание приводит к 1,5-2-кратному падению скорости, но позволяет получить почти идеальную "гладкость" изображения. "Почти" — потому что существует FSAA 4x (и выше), но для столь тяжелых тестов, каковым является 3DMark2001, эти режимы попросту вгоняют любую видеокарту в ступор.

Все игры и тесты прогонялись в разрешении 1024x768, в 32-битном цвете с высокой степенью детализации. Кроме того, через драйверы (или средствами самих программ) включалась текстурная компрессия (S3TC=on) и выключалась синхронизация с частотой экрана (Vsync=off).

ATI Radeon 8500

Цена	$288
Тактовые частоты процессора/памяти	275/275 (550) МГц
Объем памяти	64 Мбайт
Тип установленной памяти	3,6 нс DDR SDRAM
Максимальная скорость заполнения экрана	1100/2200 млн. пикселей/текселей в секунду
Дополнительные возможности	HydraVision, TV-Out

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,8

Собственно, вот вам самый мощный среди Radeon'ов. Первое, на что я обратил внимание, еще только устанавливая карту в компьютер, — это ставшая уже традиционной для ATI скромность в деле охлаждения своих карт. Едва ли не рекордные для 3D-ускорителей частоты памяти и GPU, показанные Radeon 8500, не помешали разработчикам оснастить карту всего лишь небольшим вентилятором на процессоре, а модули памяти вообще оставлены открытыми! При этом какого-либо перегрева и нестабильности в течение всего теста замечено не было; напротив, поставив простенькую "вытяжку" System Exhaust Blower, карту легко удавалось разогнать до 300 МГц на процессоре и 288 МГц (то есть 576 — с учетом DDR-эффекта) — на памяти. Судя по всему, это не предельные величины, — создав более мощное охлаждение, уверен, можно гнать и дальше. Впрочем, данные результаты приведены исключительно для оценки потенциала карты, поскольку предельно возможный разгон — вещь, индивидуальная для каждой платы (все дальнейшие замеры проводились на штатных частотах). Причина же меньшего, нежели у GeForce3, нагрева (особенно памяти) явно на счету лучшей организации логической структуры, поскольку технологии производства в обоих случаях примерно одинаковы.

А вот что прежде не было характерно для ATI, так это присутствие на рынке карт, собранных на ее чипах "третьими" производителями. Это "портило" не только цены, но и не позволяло насытить рынок, хотя бы потому, что производственные мощности ATI не безграничны. Теперь же, решив узнать текущие цены на 8500-е карты, первым в списке я обнаружил Palit Daytona Radeon-8500 по цене $243. Факт замечательный, если учесть, что упрощений по сравнению с оригиналом в таких картах минимум, а когда еще и признанные сборщики вроде Creative и ASUS приобщатся — будет просто здорово.

Козырем оригинальной карты останутся такие вещи, как истинная "многомониторность", для чего на карту поставлено два преобразователя RAMDAC (основной 400 МГц и второй, внешний, 240-мегагерцовый). Это позволяет даже на втором мониторе иметь комфортные 1600x1200 точек при 100 Гц. Руководит работой двух мониторов собственная технология HydraVision. Благодаря чипу ATI Rage Theatre (он аналогичен чипам, стоящим на знаменитых мультимедийных комбайнах All-In-Wonder) достигнуто очень высокое качество ТВ-выхода.

Прежде чем анализировать результаты тестов, надо бы кратко представить карту, доставшуюся в "напарники" к нашему Radeon'у. Это GeForce3 Ti500, последнее слово техники от nvidia, полученное мною... как бы помягче выразиться... в домашних условиях.

Как известно, Titanium'ы отличаются от простых GeForce3 только частотами процессора и памяти, и (при одинаковых, естественно, остальных компонентах компьютера) идентичную производительность можно получить обыкновенным разгоном. Объектом для экзекуции стала карта Gigabyte GA-GF3000DTF с 3,8 нс DDR-памятью. "Титанические" частоты (240 МГц для процессора и 250 МГц для памяти — вместо штатных 200/230) выставились даже без дополнительного охлаждения (хитрость в том, что модули памяти на этой плате от EliteMT исходно имеют больший запас — до 260 МГц, а с GPU нам просто повезло). Я, естественно, не стал испытывать карту на прочность и позаботился об основательной "заморозке". Осталось отметить, что GeForce3 Ti500 стоит в Москве от $320, а наш GF3000 — $280; взглянув же на стоимость Radeon 8500 ($288), можно убедиться, что сравнение этих карт абсолютно правомочно.

Что же это сравнение показывает? Три вещи:

1. В играх на OpenGL карты дают примерно равные результаты. Напомню, что во всех случаях была включена анизотропная фильтрация. Если ее отключить, появляется "неожиданное" преимущество GeForce (до 20% в разрешении 1024x768), Radeon же практически ничего не прибавляет. Но, привыкнув к хорошему, отвыкать (отказываться от фильтрации) очень не хочется. Поэтому вывод можно перефразировать и так: Radeon меньше теряет от включения фильтрации, нежели GeForce, лишь лучшая "заточка" карты от nvidia под OpenGL-приложения не дала ей проиграть в этом тесте.

2. В DirectX-играх карты идут "плечом к плечу". Только сцена а-ля Max Payne далась GeForce заметно лучше, но в действительности в этом тесте Radeon пал жертвой включенного FSAA 2x: при его отключении обе карты демонстрируют примерно одинаковые результаты на уровне 90 fps для низкой детализации и 40 fps — на высокой. Картинка же без FSAA становится явно хуже, зал, где происходит действо, изобилует четкими линиями, без сглаживания превращающимися в "лесенки". Налицо явное преимущество GeForce3. Но и Radeon своего окончательного слова еще не сказал: фирменная технология сглаживания SmoothVision еще сразится с nvidia Quincunx, жаль только, что первая пока недоступна в драйверах.

3. Преимущество "радеоновского" блока T&L (три последних теста) просто бросается в глаза. Как и реализация вершинных шейдеров. С пиксельными шейдерами, напротив, неясность, если учесть построенный на них тест Game4 (тамошняя природа — сплошь пиксельные шейдеры, так всем и передайте). Но это, пожалуй, единственный тест, для которого мощности гигагерцового Athlon'а может не хватать. Взятый "с пылу с жару" Athlon XP 1800+ выявил победителя. Речка с озером "заработали" на 30 fps в исполнении Radeon 8500, а GeForce3 подстегнул сцену аж до 40 fps с хвостиком (без FSAA). Что ж, опять выиграл GeForce3. Так кто же в итоге стал лучшим?

Для выяснения этого вопроса нужно перечислить все, что осталось за кадром. А именно: Radeon 8500 — пока единственный ускоритель, полностью поддерживающий DirectX 8.1, включая пиксельные шейдеры версии 1.4. Только в нем пока реализовано полноценное сжатие 3D-текстур, без которого эти текстуры вообще не имеют права на существование (nvidia поддерживает их только в OpenGL); нельзя забыть и о технологии N-Patches (в исполнении ATI — TrueForm), позволяющей сделать "гладкими" даже те объекты, чей трехмерный каркас далек от совершенства.

Объективно говоря, Radeon более "продвинут" и, очевидно, дольше прослужит своему владельцу. Из его "концептуальных" недочетов можно отметить разве что невозможность одновременно включать трилинейную и анизотропную фильтрации (только по отдельности!), но, зная к какому падению производительности приводят эти эффекты в случае с GeForce3, жалеть о них можно и нужно лишь теоретически. На практике важнее другое: Radeon 8500 — первый GPU, обеспечивающий едва ли не бесплатную (в смысле влияния на fps) анизотропию.



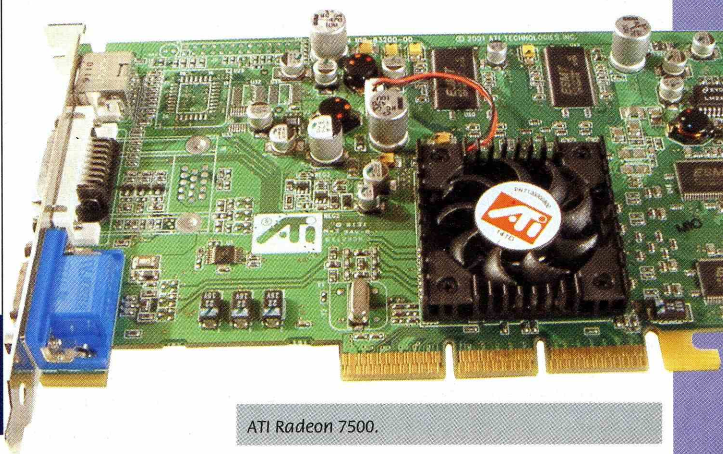
ATI Radeon 7500

Цена	Данных нет
Тактовые частоты процессора/памяти	290/230 (460) МГц
Объем памяти	64 Мбайт
Тип установленной памяти	4 нс DDR SDRAM
Максимальная скорость заполнения экрана	580/1740 млн. пикселей/текселей в секунду
Дополнительные возможности	HydraVision, TV-Out

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,2(?)

Знак вопроса, который вы видите рядышком с рейтингом, свидетельствует лишь о том, что эти карты до сих пор не продаются в России, а значит — нельзя точно сказать, сколько они будут стоить (и, следовательно, с кем реально смогут конкурировать). Впрочем, почти наверняка они будут не дороже еще одной "титановой" новинки от nvidia — GeForce2 Ti ($115). Именно с ней мы и сравним Radeon 7500.

Сразу объясню, почему я уделил этой карте меньше внимания. В отличие от 8500-го, ее



ATI Radeon 7500.

чип не является новой разработкой, он копирует прежний Radeon256, только выполнен по технологии 0,15 мкм (вместо 0,18). В итоге, его частоту удалось сделать просто заоблачной, но и только.

Тем не менее отличия проявились — если сравнивать не чипы, а платы (оригинальные, от ATI). У 7500-й карты есть возможность подключать два равноправных монитора, два преобразователя RAMDAC, оба во встроенном исполнении с частотами по 350 МГц! Как и у Radeon 8500, за ними следит HydraVision. TV-out, правда, здесь чуть слабее (сэкономили на Rage Theatre).

Из 3D-технологий, которые обновленный Radeon должен противопоставить обновленному же GeForce2, нужно вспомнить HyperZ. "Интеллектуальный" Z-буфер для хранения координат "глубины" объектов, он серьезно помогал первому Radeon'у снизить нагрузку на память и прокачивать меньше лишней информации (то есть данных, соответствующих объектам, заслоненным от игрока в данный момент времени).

А теперь давайте, воспользовавшись уже испытанным методом, приготовим себе GeForce2 Ti. Благо сделать это будет совсем просто: можно либо снижать частоты у GeForce2 Ultra, либо повышать их у GeForce2 Pro. Лично мне больше нравится второй метод, поэтому я взял GA-GF2010DT-64 с 64 Мбайт памяти DDR-5 нс (да простит мне Gigabyte нештатную эксплуатацию его изделий) и довел частоту процессора до 250 МГц вместо 200 штатных; с памятью же ничего делать не пришлось, у нового Ti предполагается использовать точно такую же — на 200 МГц.

Как и в случае предыдущей парочки, тесты показали преимущество GeForce над Radeon в OpenGL-играх (Quake 3), которое полностью улетучивается при включении такой красивой и полезной вещи, как анизотропная фильтрация (Serious Sam). При этом обратите, пожалуйста, внимание: Radeon 7500 в "Сэме" переплюнул даже GeForce3!

...ATI сменила свою линейку процессоров точно в срок, а nvidia успела лишь "проапгрейдить" старую.

Game с первого по третий методично демонстрируют выигрыш Radeon 7500 при низкой детализации и переменчивую ситуацию в high-тесте. Так что можно смело говорить о равенстве обеих карт в реальных приложениях. Включать FSAA в этом тесте я не стал в виду малой практической его применимости с такими картами в столь тяжелых приложениях.

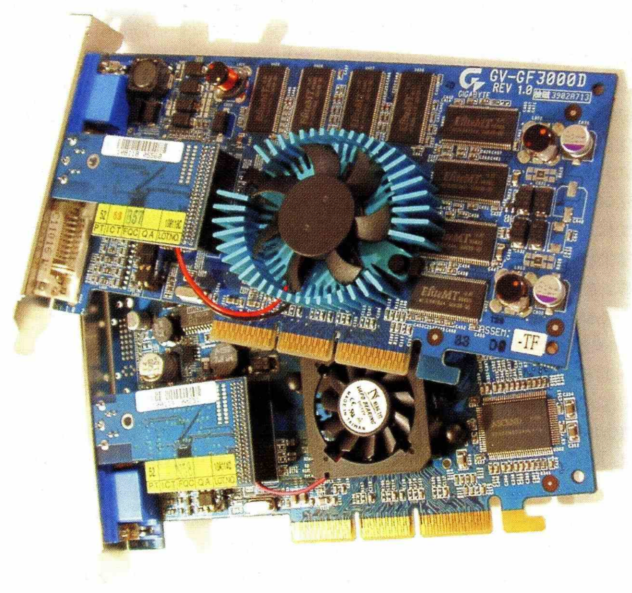
Зато с "геометрией" все предельно ясно: GeForce тут отыгрался как смог, лишь с вершинными шейдерами карты выступили на равных. Но, боюсь, этот "вопиющий" факт все равно не делает GeForce2 Ti безусловным лидером перед Radeon 7500. Незадача в том, что игры, где эта разница воочию реализуется, еще только на подходе. И я очень сомневаюсь, что люди, задумывающиеся о будущем, сейчас купят какую-либо карту на каком бы то ни было варианте GeForce2 (да и Radeon 7500 не купят тоже). Прочерки в тестах с "пиксельными шейдерами" красноречиво намекают, что эти, безусловно, наисвежайшие карты, еще даже толком не появившись в магазинах, уже... устарели.

Следовательно, покупать их имеет смысл только для уже вышедших игр. Или тех (если быть менее категоричным), что выйдут в течение ближайшего года-двух (все, как вы понимаете, упирается в современные движки — сколько они будут еще использоваться?). С другой стороны, требование именно DirectX 8.0-совместимой карты было на днях замечено мною на коробке с... Civilization III. Вот уж от кого не ожидал! Или издатели имели в виду что-то другое? Но тогда надо быть осторожнее в определениях, ведь функции, отличающие "восьмую" версию от "седьмой" в части 3D-графики, связаны как раз с "талантами" GeForce3 да нашего главного сегодняшнего героя.

Итог. Если вы все-таки соберетесь выбирать карту для "традиционных" игр, имея в виду максимально приятную для глаза картинку (получаемую "бесплатной" анизотропией и т. п. штучками), Radeon 7500 вам ну никак не помешает. Хардкорным же игрокам, требующим от ПК максимума fps (любыми средствами), больше подойдет GeForce2 Ti.

СПАСИБО!

Редакция журнала выражает искреннюю благодарность за предоставленные на тестирование видеокарты сайту **iXBT Hardware** (www.ixbt.com), а также лично Андрею Воробьеву, и компании **Alliance** (www.alliancegroup.ru).



Результаты тестов.

	Quake 3: Arena (demo001)	Serious Sam (karnak demo)	3DMark2001 Game1 (low/high)	Game2	Game3	Game4 FSAA/без FSAA	Pixel Shader	Vertex Shader	High Polygon Count (1 light)	(8 light)	Point Sprites
ATI Radeon 8500	117,8	57,5 (min 32,9)	48,8/22,4	54,3/36,0	46,1/25,8	14,5 (26,7 без FSAA)	90,5	77,8	28,5	9,8	27,8
nvidia GeForce3 (240/250 МГц)	115,2	52,8 (min 32,1)	48,5/21,9	56,5/33,9	66,5/35,3	16,9 (26,6 без FSAA)	85,8	45,7	19,3	3,8	17,8
ATI Radeon 7500	83,1	52,1 (min 32,5)	67,3/21,3	71,7/32,9	71,2/30,5	–	–	34,3	11,8	2,8	0,3
nvidia GeForce2 (250/200 МГц)	97,6	43,3(min 25,4)	60,5/31,5	55,4/22,4	65,8/31,5	–	–	36,1	18,4	3,6	8,2

САМАЯ ГЛАВНАЯ ПЛАТА



— А что, Athlon-то 700-й не слабоват ли будет? — Знакомый, уже две недели обстоятельно советовавшийся со мной по поводу намеченного им апгрейда, на этот раз нашел еще один повод для сомнения.

Дмитрий ЛАПТЕВ

— Не стоит ли теперь потратиться сразу на гигагерцовый? Или, может, вообще Athlon XP взять, наверняка зверь, а не процессор! Или все-таки на винчестер денег оставить? Что-то он мне в последнее время тоже не нравится: тесноват стал, тормозит, да и шум от него такой, что в соседней комнате слышно, когда дефрагментация начинается. А новые-то, небось, как хороши! — И он целиком погрузился в прикидки.

Примерно представляя, сколько он может потратить на обновку, я напомнил ему, что ведь еще предстоит и материнскую плату сменить.

— Вот... — протянул он прайсик.

Рядом со "знаменитыми" именами Tomato и Zida стояло еще одно, не менее "всемирно признанное". Платы этих "легенд индустрии" на бумаге ничем не отличались от приведенных по соседству плат от ASUS или Abit: те же чипсеты, непременный UDMA/100, встроенный звук, а у многих и видео. Хватало и различных разъемов-слотов, да только вот цены начинались от... $50, и это на традиционно недешевые карты под процессоры AMD!

— Они, конечно, послабее, я это понимаю... Лучше бы, конечно, фирменную... Но если и такая плата будет работать, я, ей-богу, взял бы. Гарантию, кажется, дают и откровенный брак поменяют. А за имя платить... Плата же все равно в корпусе спрятана, и чего мне с того, что она крутая?..

СКОРОСТЬ И НЮАНСЫ НЕКОТОРЫХ ЧИПСЕТОВ

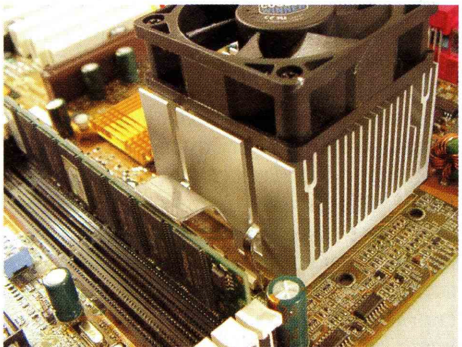
Впрочем, плату работы неизвестного китайского мастера он не взял — и без моих на то протестов. Обыкновенная житейская мудрость подсказывает, что связываться с самым дешевым не стоит. Правда, одной интуицией отделаться сейчас сложно, хороших и разных плат предлагается ну очень много. И это неспроста, ведь и характеристик для осознанного выбора у них хоть отбавляй.

Взять, к примеру, скорость работы. Параметр, никогда не оставляемый без внимания в обзорах-тестированиях плат. И если раньше с ним все более или менее было ясно — скажем, с интеловскими процессорами быстрее всего работали интеловские же чипсеты (для Pentium III и Celeron до сих пор лучший выбор — i815EP/B), — то нынче замахнувшимся на передовую платформу с DDR-памятью и AMD Athlon'ом (или Pentium 4) приходится крепко задумываться, так как разница в производительности между разными DDR-чипсетами может быть сопоставима с выигрышем от собственно перехода со старой памяти (SDRAM) на новую. Грубо говоря, можно получить компьютер с DDR-памятью, который будет местами проигрывать грамотно построенной системе на SDRAM (например, в случае перехода от VIA KT133A к ALI Magic1).

Между тем ситуация может осложниться еще сильнее, ибо попробовать себя в деле постройки чипсетов собираются несколько ранее этим не занимавшихся фирм (nvidia со своим nForce не одинока). И в двух словах сказать, какая плата быстрее, а какая медленнее, не получится. Это тема для отдельных публикаций, так что, как говорится, оставайтесь с нами.

Но я все же сделаю пару ремарок относительно современных чипсетов:

Во-первых, даже тем, кто потенциально удовлетворился бы скоростью 3D-графики, предлагаемой видеокартой S3 Savage4 (хотя это очень низкая скорость, друзья), я бы не советовал брать материнские платы с чипсетом KM133, куда встроено аналогичное графическое ядро. Качество плоской графики у него также невысоко, и лучшим выбором в этом случае будет остановиться на отдельной, пусть и недорогой, видеокарте, нежели ломать глаза, читая расплывчатый текст. К сожалению, в продаже пока нет плат, чье встроенное видео можно было бы назвать хорошим. Со встроенным же звуком бороться нет смысла (он дешев), хотя и его уровень пока невысок (за исключением плат со встроенным чипом от Creative, но и ему далеко до вершин Sound Blaster Live и Audigy).



Большому процессорному кулеру могут мешать стоящие поблизости от Socket'а конденсаторы или даже модули памяти.

И второе замечание — касающееся чипсета KT266. К сожалению, слишком много я видел недорогих плат на этом наборе, крайне нестабильно работающих с памятью. Приходилось принудительно снижать частоту и повышать задержки (даже у хо-

Очень хорошо, когда все разъемы (IDE, FDD, питание) находятся на краю платы.



роших плат CAS Latency доводится задавать не меньше 2,5, тогда как для AMD-760 удается закрепить и двойку). А владельцев недорогих CD-RW может поджидать еще один "фирменный" сюрприз, но уже в первую очередь на KT133. Поставленный, как водится, на Secondary Master IDE, дисковод определяется BIOS'ом, как работающий только в режиме PIO-4. С вытекающими отсюда торможениями в Windows и невозможностью закрепить галочку DMA в свойствах диска (любопытно, что в некоторых случаях утвердить DMA удается, и все работает замечательно, хотя BIOS продолжает бубнить о своем). Готовых рецептов тут нет, но универсальный известен: при покупке постарайтесь обговорить возможность возврата не принятой вашим железом платы, — торгующих фирм сейчас много, и продавцы часто идут в таких вещах навстречу.

ДИЗАЙН

Дизайн платы, казалось бы, — характеристика второстепенная. Набор разъемов, их расположение и впрямь похожи у всех. Но лишь на первый взгляд. Случается, что высокие микросхемы мешают ставить большие PCI-платы, а многочисленные конденсаторы вокруг процессорного разъема лишают возможности прикупить какой-нибудь Super Orb или иной чудо-кулер. Наконец, "застежка" даже маленького вентилятора может упираться в модули памяти, а сами модули не удается вытащить из-за близкого соседства AGP-карты. Конечно, все это можно так или иначе разобрать и собрать, серьезные же просчеты ныне редки (вспоминается далеко расположенный разъем для флоппи-дисковода, из-за чего его шлейф проходил в натянутом состоянии над процессорным вентилятором; то же самое может случиться и с кабелем питания).

РЕДКИЕ РАЗЪЕМЫ

Разнообразие в комплектацию вносят разъемы CNR, AMR или ACR. Все они предназначены для облегченных модемов и сетевых карт и практически бесполезны из-за малой распространенности таковых устройств. Возможно, зря. Попавшийся мне как-то AMR-модем фирмы ECS (всего-то пара-тройка конденсаторов, как будто выпаянных из советских времен радиоприемника, и две микросхемы — $8 за все удовольствие) просто-таки сорвал аплодисменты, соединившись на линии, где вдесятеро более дорогой InPro IDC (и не только он) подхватывает лишь со второго раза.

Подвергшиеся гонению "черные" разъемы ISA все еще встречаются на многих новых платах, хотя Microsoft честно предупреждает: работа Windows ME, 2000 или XP без ISA-железа будет стабильнее. Стоит ли жертвовать, допустим, сканером со SCSI-карточкой и избегать таких материнских плат? Тут есть одна хитрость: обычно на подобных ISA-картах есть джампер (часто он единственный), позволяющий отключить механизм Plug & Play. В результате для Windows карта станет невидимой, а программа-установщик драйвера сканер опознает как ни в чем не бывало. А вот от звуковых карт и, в меньшей степени, модемов под ISA хорошо бы и впрямь уже избавиться.

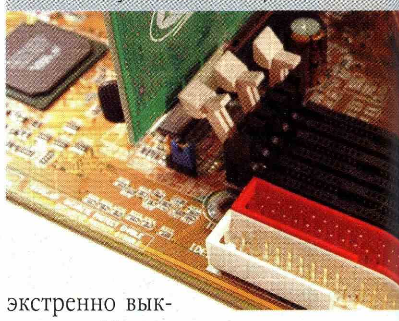
Изредка может встретиться разъем AGP Pro с отдельной розеткой для подпитки особо мощных видеокарт, но, коллеги, я не думаю, что магистральный путь развития видео пролегает именно в этом направлении. Зато режимы AGP 4x и Fast Writes обязательно должны держаться платой.

РАЗГОН И БЕЗОПАСНОСТЬ

Отдельные заботы с выбором платы поджидают тех, кто хотел бы выжать максимум из будущей системы. Для удобства разгона очень приветствуются регулировки напряжения питания чипсета, модулей памяти, цепей ввода-вывода процессора и отдельно — процессорного ядра. Северный мост (самая большая микросхема чипсета) должен закрываться хорошим радиатором, а для особо греющихся чипсетов (AMD-760, KT266) желательно иметь еще и вентилятор. В BIOS Setup стоит обратить внимание на регулировки параметров памяти — обычно допускается выставлять ее частоту и задержки. И то, и другое можно менять, добиваясь максимальной скорости. Если одновременно не удается установить высокую частоту при минимальных задержках, обычно стоит предпочесть большую частоту, а задержки поднять. Замечательно, если также будет разрешено настроить параметр interleave. Он позволяет держать до четырех банков памяти (для SDRAM-памяти) одновременно открытыми для чтения и записи, что очень хорошо сказывается на производительности. Особенно много настроек памяти предлагает в своих последних чипсетах фирма SiS, жаль только, что, даже настроив их по максимуму (а знаний это требует немалых), серьезно обогнать конкурентов пока не удается.

Совершенно необходим термоконтроль, причем корректно измеряющий температуру, что можно проверить, если войти в BIOS сразу после включения и понаблюдать, как растет температура. Процессоры AMD склонны умирать, проработав десяток секунд без охлаждения (да и интеловские не многим прочнее). Желательно сразу выставить в BIOS Setup температуру, при достижении которой компьютер будет

Здесь не получится поставить (или снять) память без удаления видеокарты.



экстренно выключаться. Мониторинг у всех солидных плат поддерживается отдельной утилитой из Windows, но даже если ее не будет, для чипсетов VIA можно найти (и скачать) универсальную, пусть и с простеньким интерфейсом, — Viahw. Пара-тройка разъемов для вентиляторов — еще один обязательный атрибут хорошей материнской платы.

К безопасности можно отнести и защиту BIOS от перепрограммирования (посредством перемычки на плате или через BIOS Setup). А две микросхемы BIOS, вместо одной, как у многих моделей Gigabyte, могут предохранить уже не только от вирусов, но и от последствий неудачной перепрошивки. Хотя преувеличивать опасность самостоятельного обновления BIOS я бы не стал. Если компьютер ни в какую не хочет воспринимать новое железо или виснет при попытках программно выключить его из Windows, свежая версия может оказаться очень кстати.

НЕ ТОЛЬКО БРЭНДЫ

И последнее на сегодня: очень приличные платы делаются не только "брэндами", но и вполне себе "средними" фирмами. Один из таких производителей — Elitegroup (ECS), ее современная линейка плат практически не вызывает нареканий. Для более нагруженных конфигураций хороши карты от Gigabyte, Iwill, FIC, Epox (отдельный приз за стремление к максимальной производительности!), Chaintech, MSI. Ну а среди "экзотичных" имен лично у меня положительные впечатления оставили Octek и Tiga (хотя эти платы не из дешевых).


SAMSUNG
ELECTRONICS
НЕЗАМЕТНАЯ РАБОТА
С ЗАМЕТНОЙ ЭКОНОМИЕЙ
ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ SAMSUNG
С 1 НОЯБРЯ
ПО 31 ДЕКАБРЯ
ПОДАРОК*
ВТОРОЙ КАРТРИДЖ
БЕСПЛАТНО
ML – 1210
ML – 4500